
www.c16chris.de
ASM
aktueller software markt
DM 4,50
Sfr 4,50
ÖS 36
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
Nr. 4 Special-Ausgabe
DURCHBLICK
WAS GAB'S BISHER IM SECRET-SERVICE?
GELÖST
WASTELAND, CORRUPTION, CHRONO-QUEST, SPACE QUEST II
JEDE MENGE
TIPS
POKES
ADRESSEN
LÖSUNGEN

Afterburner – eine neue Dimension der Arcaden-Spiele

F-14
AFTER BURNER
AERIAL ARCADE ACE ™

SEGA

ACTIVISION

Jetzt ist es soweit! Afterburner ist da. Die Spielhallensensation 1988 endlich erhältlich für Euren Computer. Für C 64, Amstrad, ST und Amiga. Fliegt im Affenzahn mit Eurer Tomcat über ständig wechselnde detailgenaue Landschaften.
Erfahrt die Spannung und Herausforderungen von Geschwindigkeit und Reaktion.
Manövriert Eure Tomcat in eine 360°-Rolle – zündet den Afterburner!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm

Weihnachten...


rich Mühl
Michael Suck
rank Brall
Matthias Siegk
ttfried Schmidt

Annette Braun

Bernd Zimmermann


Martina Strack

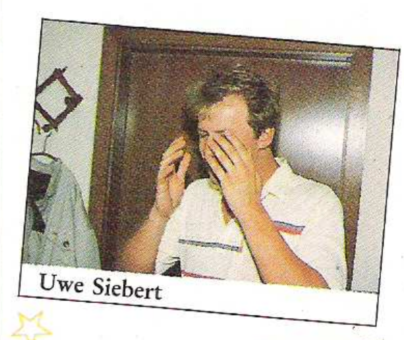
...ist jedes Jahr am 24. Dezember, nur diesmal nicht!

Aus technischen Gründen mußten wir das Fest der Liebe dieses Jahr leider verschieben, und zwar auf heute! Was Ihr nämlich in den Händen haltet, ist unser Weihnachtsgeschenk an alle ASM-Leser. Das heißt natürlich **nicht**, daß diese Ausgabe umsonst ist, denn wo kämen wir hin, wenn so etwas Schule machen würde? Genau! Da derzeit aber sowieso jedermann sein Geld für Geschenke verpulvert hat, gibt's mal 'ne Special zum Freundschaftspreis. Das Thema dieser Special lautet SECRET SERVICE, und gerade an dieser Stelle möchte ich mich bei all denen bedanken, die sich mal wieder blub blub blub blubbelub bub bu blub bubelubelub blu bla **Fred G. Hußmann,** bub blub blu blub tüdelüt blub bu **Uwe Siebert** bu blu bab blub blub blub **und** babbel bla brab ballal brabbelab lub lab **überhaupt** schnub fnöt blub blub blub blub blub blab bla bla bla bla bla bla brammel warammel **die** sabbel bubbel bubab mulu walang lhüm hcirlu hap bami wan tulup ahola ule wa die bam si hop blutz **ganze** bahibop bideldu blap brummel schnarr wa-bup blub bub bla blap balappu bublub blideldap ulu walambo hazurp schni dub walang blubulb **Welt** dudel wadung dihab mabud bi sob bla blub blu mulub balam wading sabbeldab. **Kurz gesagt: Das ist wieder eine ganz tolle Special!**

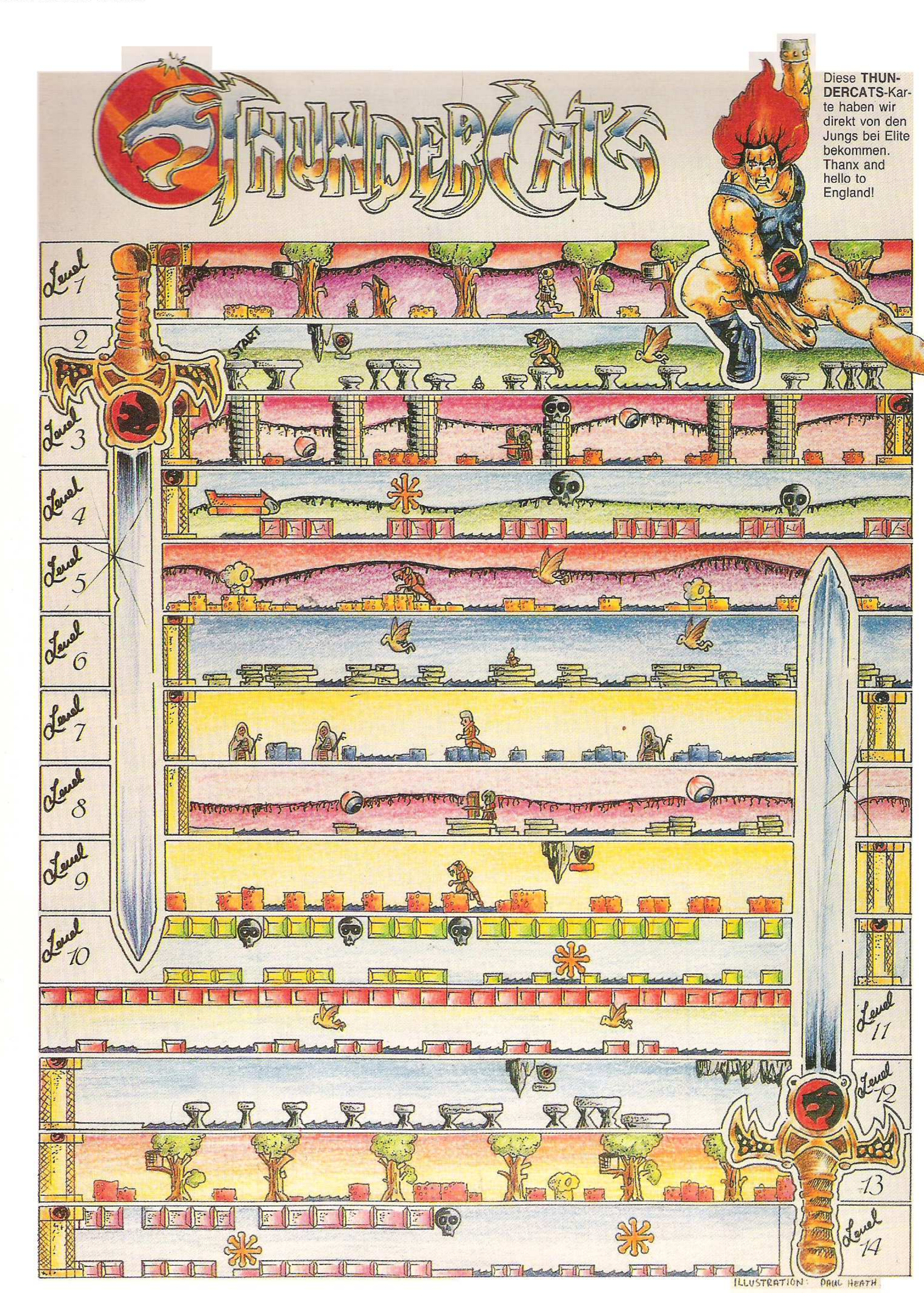
ULRICH MÜHL


Manfred Kleimann

...und alle freuten sich, wenn Uli kam, besonders die Jungs vom Satz...


Uwe Siebert


Fred G. Hußmann



Diese **THUNDERCATS**-Karte haben wir direkt von den Jungs bei Elite bekommen. Thanx and hello to England!



4. Special-Ausgabe

Impressum

Herausgeber
Axel Gredè (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Special-Redaktion
Thomas Brandt (tb)
Michael Suck (msu)
Ulrich Mühl (uli)
Torsten Blum (tob)
Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Uwe Winkelkötter (uwe), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (mz), Philipp Kus (philipp)

Gestaltung
M.B.M. New Pardon, Eschwege

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall

Büro London
Linda Jonson, 64 Woodland Rise, Muswell Hill, London N10 3UJ

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 ab 1.7.86

Satz
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Uwe Siebert (verantw.)
Fred G. Hußmann
3440 Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garante übernommen werden.

ASM Special 4

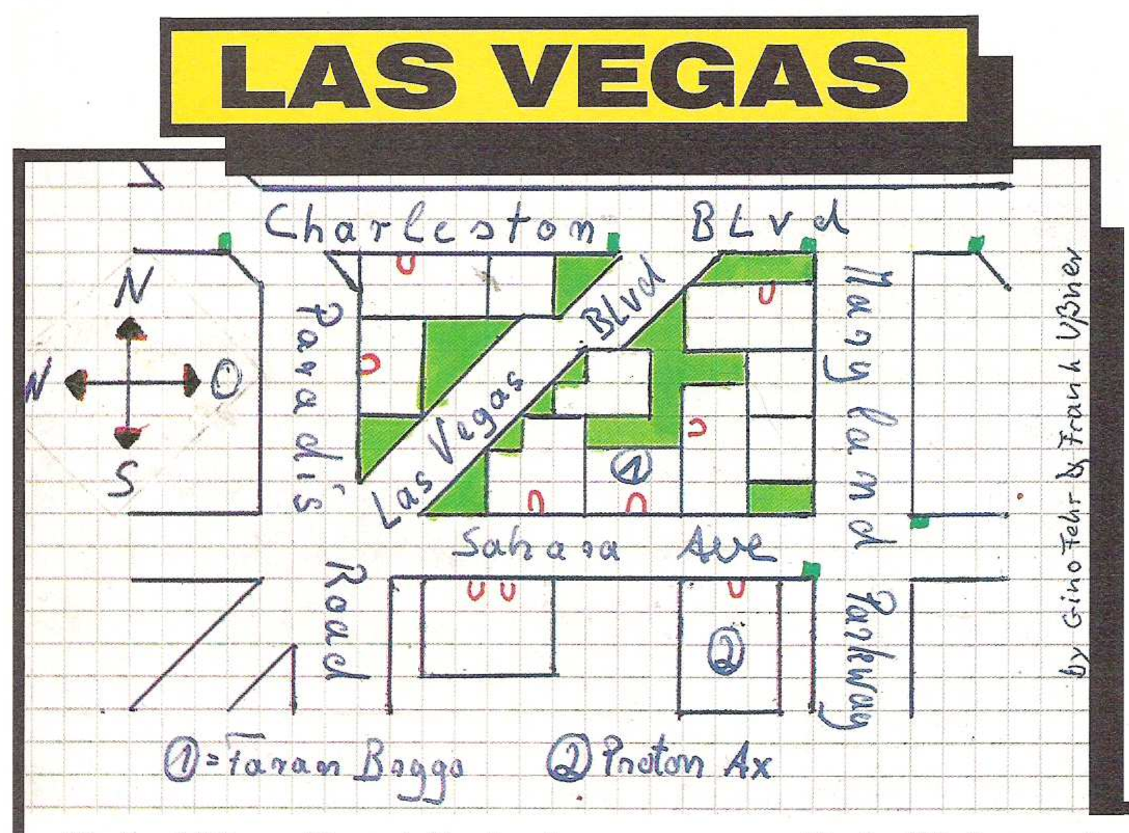
SECRET SERVICE

Der Inhalt

Wasteland -

Es hat das dritte Mal ganz groß gekracht! In WASTELAND wird man Zeuge einer Welt, die nach einem Atomkrieg versucht, ihr Leben mit allen Mitteln zu erhalten. Die Rangers (natürlich übernehmt Ihr hier die Rolle) versuchen nun, die Üblen zu beseitigen, um einen ewigen Frieden herzustellen. Doch bis dahin müssen viele Missetäter beseitigt und die alten Zustände wiederhergestellt werden. Zuerst müssen aber vier Charaktere (PC's) erschaffen werden.

LAS VEGAS



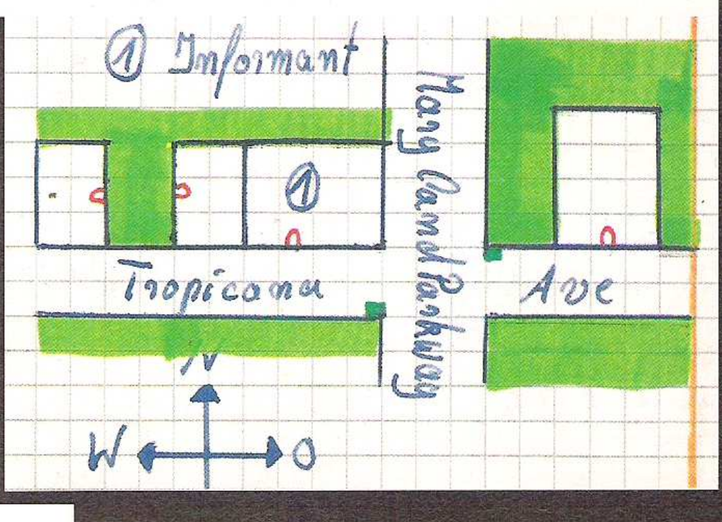
Karte 1/Faran Brygo, ProtonAx

Programm: Wasteland, **System:** C-64, Apple II, **Preis:** Ca. 60 DM, **Hersteller:** Electronic Arts/Interplay

Man sollte zwei Ranger besonders stark ausfallen lassen, wobei sie unbedingt die Fähigkeit "Brawling" haben sollten. Da man im Spiel zwei "Proton Axes" findet, wird die eine für den "Brawling-Ranger" und die andere für "Metal Maniac" die beste Waffe sein. Doch dazu später mehr. Die anderen beiden Ranger sollten einen hohen IQ (16) haben, um sich Fähigkeiten wie "Safecrack", "Bomb Disarm", "Cryptology" usw., also die eher friedlichen Skills, annehmen zu können. Es versteht sich, daß jeder "Silent Move" und "Perception" besitzt. Außerdem sollten alle auch mit einer AK-97 oder einer M1989A1 (Assault Rifle) umgehen können, außer unserem "Brawling-Spezialist" natürlich, der sich am Anfang mit einer Keule zufriedengeben muß, was aber den Vorteil hat, daß er, bis er eine "Proton Axe" in die Hände bekommt, schon ein paar Brawling-Levels aufgestiegen ist. Ein Ranger sollte auch noch "AT-Weapon" haben, um später die Priester in der "Guardian's Citadel" ernsthaft zu verletzen, da konventionelle Waffen hier keinen großen Effekt mehr haben.

Nach Verteilung der anderen Skills ("swim" und "climb" sollten unbedingt dabei sein), kann es nun losgehen. Die Ausrüstung, die ein Ranger am Anfang vom Ranger Center

Karte 2/Informant

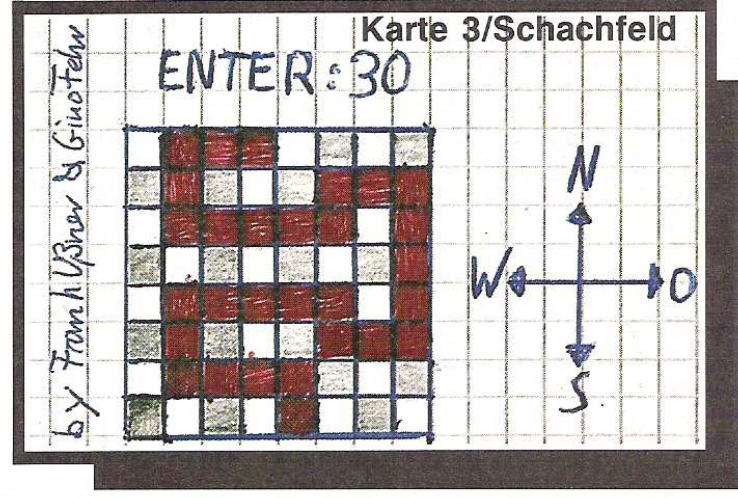


die Kopfnuß

bekommt, sollte man gleich zu Geld machen, da Pistolen sowieso kaum "damage" anrichten. Nun steht man also da, nur mit den eigenen Fäusten bewaffnet. Jetzt heißt es Ruhe bewahren, denn aller Anfang ist schwer. Nachdem man aber den "Brawling-Ranger" mit einer Axt bewaffnet hat, sollte sofort Christina aufgenommen werden (östliche Downtown von Needles). Jetzt dürfte es schon kein Problem mehr sein, die "Jerks" in dieser Downtown zu vernichten (Felsen mit TNT sprengen), und schon ist ein ganz kleiner Teil von **WASTELAND** vollbracht (aber wirklich ein ganz kleiner Teil!).

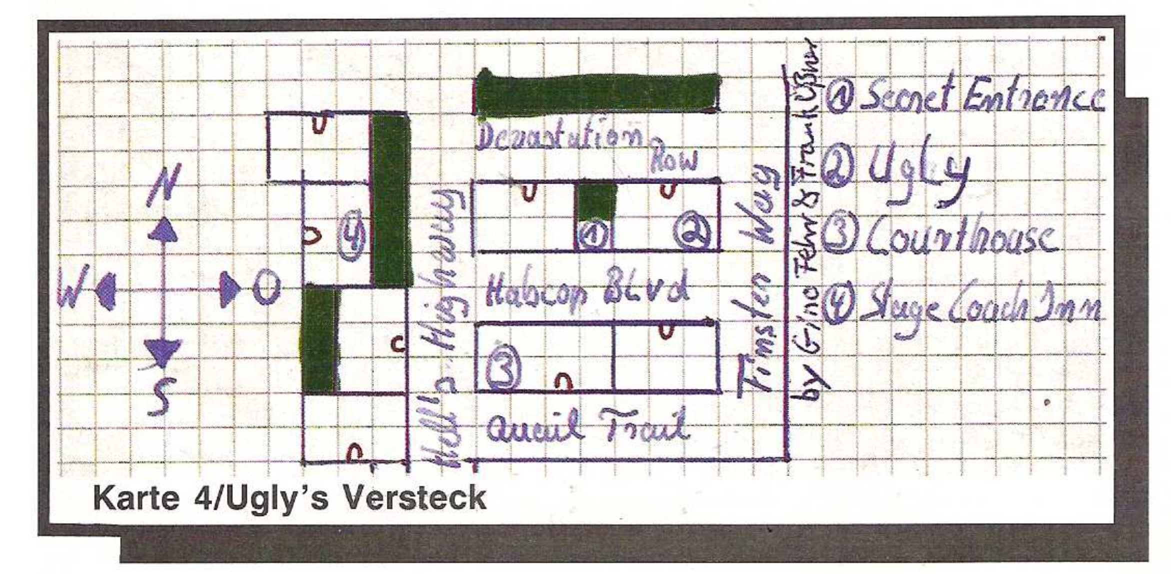
Da die "Jerks" nur eine AK-97 hinterlassen, müssen nun noch andere "Assault Rifles" gefunden werden. Auch die AC-Werte sollten nicht immer auf null bleiben. Da bietet sich das "Waste-Pit" in "Needles" an, da hier zwei M1989A1-Maschinenpistolen und verschiedene Schutzmäntel liegen. Doch um den "Pit Ghoul" zu besiegen, der die Waffen mehr oder weniger bewacht, sollte man sich vorher mit Granaten und TNT bestücken (eine LAW-Rocket wäre auch nicht schlecht, wobei diese wohl nicht gleich tödlich ist). Nun kann man sich mehr den strategischen Gesichtspunkten widmen. Jetzt sollte der Munitionsbunker in Needles abgegrast werden, wo sich unter anderem der Ruby Ring finden läßt. Diesen sollte man in der "Servants of the Mushroom Cloud Church" zeigen, die einem dann den Auftrag gibt, den Bloodstaff wiederzubeschaffen. Doch zuerst geht man am besten nach Quartz, denn da wartet auch noch Arbeit: Ugly's Bande. In Scott's Bar erfährt man einiges über die Zustände in Quartz, und man sollte unbedingt mit Ellen reden ("URABUTLN"). Nachdem die Ranger Ellen's Tochter Laurie in der Stagecoach Inn ihren Servo Motor für ihren Rollstuhl beschafft haben, erhält man das Passwort für das Courthouse. Hier sollte nicht nur Mayor Pedros befreit, sondern auch Danny Gritine geheilt werden (mit Snake Squeezin). Mit ihm läßt sich sein Vater befreien, wobei man 1000 Dollar einstecken kann.

Damit hat Danny seine Aufgabe erfüllt, und er kann getrost abgeschoben werden, da seine Werte nicht gerade optimal sind. Es sollte auch nach dem Passwort für das Versteck von Ugly gesucht werden. Die drei Zahlen, die man auf den Armbändern der Drillinge (Huey, Luey und Duey) findet, sind für UGLY's Safe. Jetzt aber auf zu Ugly (siehe Karte 4). Seinen Taten muß ein Ende gesetzt werden. Die Einschüchterungen von Ugly, keiner wäre fähig, Felicia's Bombe zu entschärfen, sollten einen aber nicht davon abbringen, ihn über den Haufen zu schießen, um in Quartz endlich für Ruhe zu sorgen. Mit "Bomb-Disarm" ist Felicia nun auch befreit. Sollte man sich aber entscheiden, Ugly nicht umzubringen, erhält man in den Nebenräumen auch noch einen "Quasar Key". Ob der aber sinnvoll ist? Na ja.... Und nicht vergessen: "Ace" befreien und die "Chemicals" mitnehmen! Nachdem nun Quartz gesäubert wurde, kann man sich wieder dem Bloodstaff widmen. Der richtige Bloodstaff liegt im "Temple of Blood". Hier sollte schon öfter mal mit "Auto-Fire" geschossen werden, denn dort begegnet man den ersten, mit Laser-Waffen bestückten Killer-Robots. Trotzdem dürfte es kein Problem sein, bis zum Schachfeld vorzudringen (Launch-Code suchen). Am Ende des Schachfeldes fragt ein Roboter nach der Anzahl der Schritte, die benötigt wurden, um bis zu ihm zu gelangen (siehe Karte 3). Nachdem jetzt der Bloodstaff gefunden (auf der Insel) und die Rakete gestartet wurde, öffnen sich die Türen, die wieder in die Freiheit führen (kleiner Tip von Uli: Man sollte zur Sicherheit die an der oberen Außenwand des eigentlichen Verstecks angebrachte Kanone sprengen, wenn man vorhat, nur mal so zum Spaß auf die hier am Eingang in den Boden eingelassenen Platten zu treten.). Nun muß der Bloodstaff nur noch der "Servants of the Mushroom Cloud Church" gegeben werden. Er bedankt sich dann mit ein paar Waffen und einer Maschine, die für das Auto bestimmt ist. Doch bevor man Ace das Auto reparieren läßt, sollte man "Metal Maniac" aus "Darwin Village" aufnehmen (mit Antitoxin heilen; es läßt sich im "Lab" mit Fruit + Chemicals herstellen). Jetzt sollte eigentlich genug Geld vorhanden sein, um jedem Ranger einen Kevlar Suit (AC) zu geben. Diese erhält man im Black Market, wo nicht lange nach einem Passwort gesucht werden muß (mit anderen Worten: die Wachen abballern!).



Nichts kann die Ranger nun daran hindern, endlich Las Vegas unter die Lupe zu nehmen, denn dort liegt der Schlüssel, um WASTELAND erfolgreich zu beenden. Als erstes sollte man die "Proton Axe" aufnehmen (siehe Karte 1). Ob nun Metal Maniac (Brawling-Level 3) oder der "Brawling-Ranger" mit der Proton Axe bewaffnet wird, ist eigentlich unwichtig, da ja die zweite Axe in der Guardian's Citadel wartet. Nach der Vernichtung des Scorpitrons (da helfen fast nur Rockets), stattet man Crumb, dem Manager des Spiel-Casinos (westlich in Las Vegas), einen Besuch ab. Er rät, Faran Brygo zu besuchen (s. Karte 1), da er unbedingt Hilfe braucht, was auch nach einem Gespräch mit dem

Humanoiden (siehe Karte 2) deutlich wird. Doch vor dem Besuch beim Boss (so wird F. Brygo öfter bezeichnet), muß noch Fat Freddy in die Geschichte von WASTELAND befördert werden, denn er steht eindeutig auf der kriminellen Seite der Gesellschaft.
Doch nun auf zu Mr. Brygo! Haben beide Passwörter gestimmt, bieten die Ranger am besten ihre Hilfe an, denn sonst werden sie gnadenlos angegriffen, und das ganze Spiel ist verdorben (man bedenke: F. Brygo kämpft für das Gute, also im Sinne des Ranger Centers). Beim Big Boss wird der Paragraph sieben zum Lesen angegeben, worin den Rangers eine neue Aufgabe vermittelt wird: "Findet Max!"



Karte 4/Ugly's Versteck

Er ist der beste Mann vom Big Boss (jetzt bitte keine Vorfreude - er kann nicht als NPC aufgenommen werden). Außerdem rät er, Charmaine in der Mushroom Cloud Church zu besuchen.

Das wird aber auf später verschoben, denn zuerst sollte man sich die fünf Power Armors aus der Guardian's Citradel holen. Jetzt wird es kritisch, denn die "Priesterstadt" ist kaum mit konventionellen Waffen zu besiegen - also soviel Rockets zulegen, wie man sich nur leisten kann, und erste Erfahrung mit einer Laserpistole machen (inzwischen sollte mindestens eine gefunden worden sein und ein Ranger den Skill Energy-Weapon haben). Eine Laser-Pistol ist zwar nicht gerade effektvoll, steigert aber das Energie-Weapon-Level (bei Auto-Fire-Gebrauch). Eines sollte man sich aber jetzt schon merken: Sinnvoll umgehen mit Auto-Fire bei Laser-Waffen, denn Power-Packs sind nur in begrenztem Maße vorhanden! Beim Angriff auf die heilige Stadt wäre es vonnöten, wenn so viele Rangers wie möglich mindestens einen Level im "Doctor"-Skill haben (im weiteren Spielverlauf sowieso erforderlich).
Es ist keine feige Tat, wenn man des öfteren mal wieder die Stadt verläßt, um seine CON-Points wieder ein bißchen aufzubessern, eher eine kluge!

Schon bald hat die Mannschaft dann aber die besten Waffen in der Hand, die es überhaupt bei WASTELAND zu finden oder zu kaufen gibt: Ion Beamer, Meason Canon (mit Vorsicht zu genießen - Power Packs!) und zwei Laser-Rifles.
Die Tür, die das Waffenarsenal versperrt, ist mit Safecrack zu öffnen (eventuell mehrmals versuchen). Es ist nur eine Frage der Zeit, der Power Packs und der LAW-Rockets bis die Ranger endlich ins Outer Sanctum gelangt sind. Den Red-Hawk, er ist in der mittleren Zelle eingesperrt, sollte man aufnehmen, um ihn bei seinem Vater in der Savage Village wieder abzuliefern. Doch dazu gleich mehr. Der Wächter vor den Zellen hinterläßt nun auch die langerwartete zweite „Proton Axe". Um nun aber zu den Power Armors zu gelangen, muß ein starker Ranger am Rad drehen (nördliche Tür rechts). Im Inner Sanctum wird ein Passwort verlangt, um die goldenen Türen zur Geheimstätte zu öffnen (es steht auf einer Kiste im Outer-Sanctum).

Nun haben fünf Ranger AC14 (der beste Schutz überhaupt). Zum Hubschrauber im Inner Sanctum gibt es auch noch was zu sagen - gleich. Erst einmal auf zu Charmaine in Las Vegas. Um zu Charmaine zu gelangen, muß das Passwort "Bloodstaff" benutzt werden. (Aber: Wenn man 40.000 Experience-Points einstecken will, sollte man sich die Zeit nehmen, etwa 10 Minuten, und die Wächter attackieren). Die beiden Proton-Axe-Kämpfer sollten sich die Punkte teilen. Der Rest der Mannschaft darf schön zugukken. Mit AC14 dürften die Wächter insgesamt nur 1-2 "Points of damage" anrichten, was sich mit der Zeit aber wieder aufhebt. Nach dem zeitraubenden, aber erfahrungsreichen Kampf, sprengt man sich den Weg zu Charmaine frei. Sie will den Bloodstaff. Ab nach Needles und dem Priester "Dipstick" sagen, und schon hat man den Bloodstaff. Nach der Übergabe des Bloodstaffs macht sie den Weg frei - zu Max! Also runter in die Kanalisation von Las Vegas (mind. einen Sonic Key mitnehmen - egal welchen). Mit einem Seil kann man gesund über das Wasser gelangen und anfangen, alle Gegenstände aufzusammeln, um Max zu reparieren (siehe Liste 2). Nach erfolgreicher Arbeit steht man wieder in der Wüste, und eine neue Aufgabe ist geboren: Die Sleeper Base.

Da die Ranger schon mal in der Wüste sind, könnten sie ja mal eben noch den Red-Hawk in der Savage Village abliefern (friedlich verhalten!). Hier erfährt man vom Junk Master, nachdem der Red-Hawk bei ihm erscheint, erstmals von einer zweiten Base, der Base Cochise. Doch zuerst muß die einigermaßen friedliche Sleeper Base repariert werden. Um die Sleeper Base in den alten Zustand zu versetzen, müssen verschiedene Türen geöffnet werden, um zu wichtigen Anlagen oder Hems zu gelangen. Diese Türen lassen sich leider nicht aufsprengen. Diese ärgerliche Tatsache ist bei der Titanium Tür in der Darwin Village lange der tote Punkt im Spiel gewesen - ja, gewesen! Im ersten Level der Base sind die Secpass 1 und 3, mit denen sich schon viele Türen öffnen lassen. Um zum Secpass A zu gelangen, öffnet man mit dem Secpass 3 die Türen zum Zimmer von Philip Thomas (3. Level). Auf seinem Arbeitstisch scheint nichts Besonderes zu liegen - aber...!

Nachdem man sich auf seinen Stuhl gesetzt hat, sollte ein Ranger sein "Percepotion-Skill" in Richtung des Tisches spielen lassen, siehe da: Secpass A - der Anstoß zu einer weiteren Kettenreaktion von Aufgaben und Problemen. Nun lassen sich weitere Türen öffnen, und Secpass 7 ist nicht mehr in unerreichbarer Ferne...

In der Sleeper Base werden die Rangers irgendwann einmal vor einem Energiefeld stehen und die Türen, die mit dem Energiefeld zusammenhängen, öffnen wollen. Doch um

Schutzanzug	AC-Wert	Verkaufswert
Leatherjacket	1	100*
Robe	1	125*
Bullet proof shirt	2	250*
Kevlar vest	4	500*
Rad suit (Strahlenschutzmantel)	5	675*
Kevlar suit	6	875*
Pseudo-chitin armor	10	2500*
Power armor	14	15000*

Liste 1: AC-Werte/* Einkaufswert doppelt so hoch

Unit Nr. (von oben)	Android Head	Power Converter	Fusion Cell	ROM Board	Servo Motor
1	X			X	
2		X	X	X	X
3					X
4					2X

Liste 2: Max-Reparatur

die Türen öffnen zu können, muß vorher der Transformator eingeschaltet werden. Hier arbeitet man am besten mit zwei Partys, da der Transformator wieder ausgeschaltet werden muß, um unverletzt das Energiefeld zu überqueren. Desweiteren befindet sich noch ein Hubschrauber-Simulator im 3. Level. Hier darf jedoch immer nur ein Ranger zur selben Zeit üben. Vor dem Eintritt in den Simulator kann es mehrmals vorkommen, daß der betroffene Ranger nicht akzeptiert wird.

Doch nach ein paar Versuchen ist auch dieses Problem gelöst, und der Ranger kann sich des Skils "Helicopter-Pilot" annehmen und den Copter in der "Priester-Stadt" reparieren (Helikopter-Pilot ab IQ 19; 3 Skill-Points erforderlich). Jetzt muß nur noch ein neuer "Power-Converter" in eine Elektronik-Anlage eingesetzt werden, und die Reparatur ist fast vollendet (eine Tür ist noch zugeschlossen). Wenn man sich jetzt stark genug fühlt, sollte der Hubi repariert und zur Base Cochise geflogen werden. Die Base Cochise kann zwar auch ohne Hubschrauber erreicht werden (NW von Las Vegas), doch dann wird die Mannschaft von ziemlich üblen Robotern angegriffen und sicherlich schwer verletzt. Wie man auch in das Innere der Basis gelangt, ist egal (strategisch gesehen), auf jeden Fall ein paar Seile mitnehmen! Ein Seil wird nur für das Verlassen der Basis benötigt. Bevor man jedoch diese Base (von Finster erbaut) betritt, sollten alle PC's/NPC's die maximalen CON-Points haben, denn hier geht es heiß her! Selbst mit AC14 kann ein schwacher Ranger schon mal "K.O." geschlagen werden (Laser-Auto-Fire läßt grüßen!). Um nun in den unteren Teil der Basis zu gelangen, muß eine von den drei Tonnen mit TNT beseitigt werden. Schon seilt man sich mit einem Seil in die Finsternis (das hat jetzt nichts mit DEM Finster zu tun) der Tiefe ab. Im zweiten Level der Basis (Wände nach Türen absuchen) befindet sich die langgesuchte "Killer-Robots-Herstellungs-fabrik" - sie muß sofort vernichtet werden! Ein Computer dieser Fabrik ist noch voll funktionsfähig (mit RUN starten). Hier bietet sich einmal die Möglichkeit, einen eigenen NPC herstellen zu lassen (Punkt drei wählen). Mit diesem NPC, er nennt sich VAX, hat die Party einen absoluten Spitzenmann (oder -roboter) aufgenommen und kann nun auch problemlos "Broken-Toaster" reparieren.

Außerdem ist er nicht gerade der Schlechteste im Umgang mit Laser-Waffen (Level 5). Im dritten Level der Base Cochise (Treppe hinunter) muß die Party verschiedene Situationen bewältigen (Minenfeld, Kampf-Übungsgelände, heiße Ölleitungen, Strom-Kälte-Wind-Test), um letztlich ins Innere des dritten Levels zu gelangen. Hier müssen wieder verschiedene Armaturen repariert werden (einen "Plasma-Coupler" nicht vergessen).

Ach ja! Noch etwas zu Base Cochise: Im ersten Level sollte man mit einem Computer "chatten", doch dabei sollte es dann aber auch bleiben. Bloß nicht Break eingeben, denn dann landen Ranger in einem Gefängnis. Es ist zwar kein Problem auszubrechen, es muß jetzt aber über die noch zusammengezogene Brücke gegangen werden, wobei sich alle radioaktiv verseuchen (es sei denn, sie haben alle einen Rad Suit; dieser Schutzmantel absorbiert nämlich die Strahlen).

Jetzt, wo alle schwierigen kampfbetonten Aufgaben abgeschlossen sind, wird endlich die Titanium-Tür geöffnet (ehrlich gesagt: Die Lösung des Problems "Titanium-Tür in Darwin Village" hatte mir drei Monate großes Kopfzerbrechen bereitet, bis ich endlich den Secpass A und damit auch den Secpass 7 gefunden

hatte!). Also, nach dem Öffnen der berühmtesten Tür von WASTELAND befinden sich die Ranger im "Project-Darwin" und treffen den sicherlich ersehnten J. Finster.

An dieser Stelle möchte ich meinen Spielbericht schließen, da jetzt Entscheidungen getroffen werden müssen, bei denen ich noch nicht abschätzen kann, ob sie falsch oder richtig sind. Eines hab' ich aber schon ausprobiert: Bringt man Finster um, kann sein Kopf eingesammelt und an eine andere Stelle gesetzt werden. Von dort gelangt man in ein Szenarium, wo verschiedene logische Zusammenhänge von Zahlenreihen angegeben werden. Nun ist auch noch das mathematische Auge gefordert, denn hier muß die Gesetzmäßigkeit erkannt werden, um die Folgezahl zu berechnen. Nach der zweiten Aufgabe ist meine Weisheit am Ende, denn... Findet es doch selbst heraus -bringt doch mehr Spaß - oder? Jetzt noch ein paar allgemeine Tips:

Anstatt TNT oder Plastik Explosives auch mal mit Strange versuchen!
Sollten die Power Packs doch mal dem Ende entgegengehen, einfach die ganze Priester-Stadt nochmal durchkämpfen. Dies hat natürlich nur einen Sinn, wenn vorher eine Kopie von der dritten Seite zurechtgelegt wurde. (Dieser Trick hat keine negativen Einflüsse auf das Spiel).

Um öfter aufzusteigen, sollte man diesen Trick auch in der Base Cochise anwenden, denn dort könnt ihr am meisten "Experience-Points" gewinnen. Ihr müßt unbedingt die logische Reihenfolge während des Spiels einhalten, denn das Programm registriert jede Handlung, die bis zu diesem Zeitpunkt eigentlich nicht hätte gelöst werden können. Wird diese Regel nicht eingehalten, können unangenehme Spätfolgen die Bestrafung sein.
So, das war's!

Aber eines möchte ich noch loswerden: Versucht doch mal in der Sleeper Base einen Ranger durch ein chemisches Verfahren zu duplizieren (clone tech).

So, einen aktuellen Nachtrag haben wir noch: Den Secpass 8 findet man im Inner Sanctum (wenn man reinkommt, links unten auf dem Tisch (Perception)). Der Blackstar Key liegt auf dem Altar im Outer Sanctum (auch mit Perception). Mit dem Secpass 8 kann die letzte Tür in der Sleeper Base und die Titanium-Tür in der Base Cochise geöffnet werden. Mit dem Blackstar Key, dem "Nova Key", dem "Pulsar Key" und dem "Quasar Key" wird die Bombe in der Base Cochise aktiviert (Nummer 1342-666)... Reihenfolge der Aktivierung: 1 = Red, 2 = Blue, 3 = Yellow, 4 = Green.

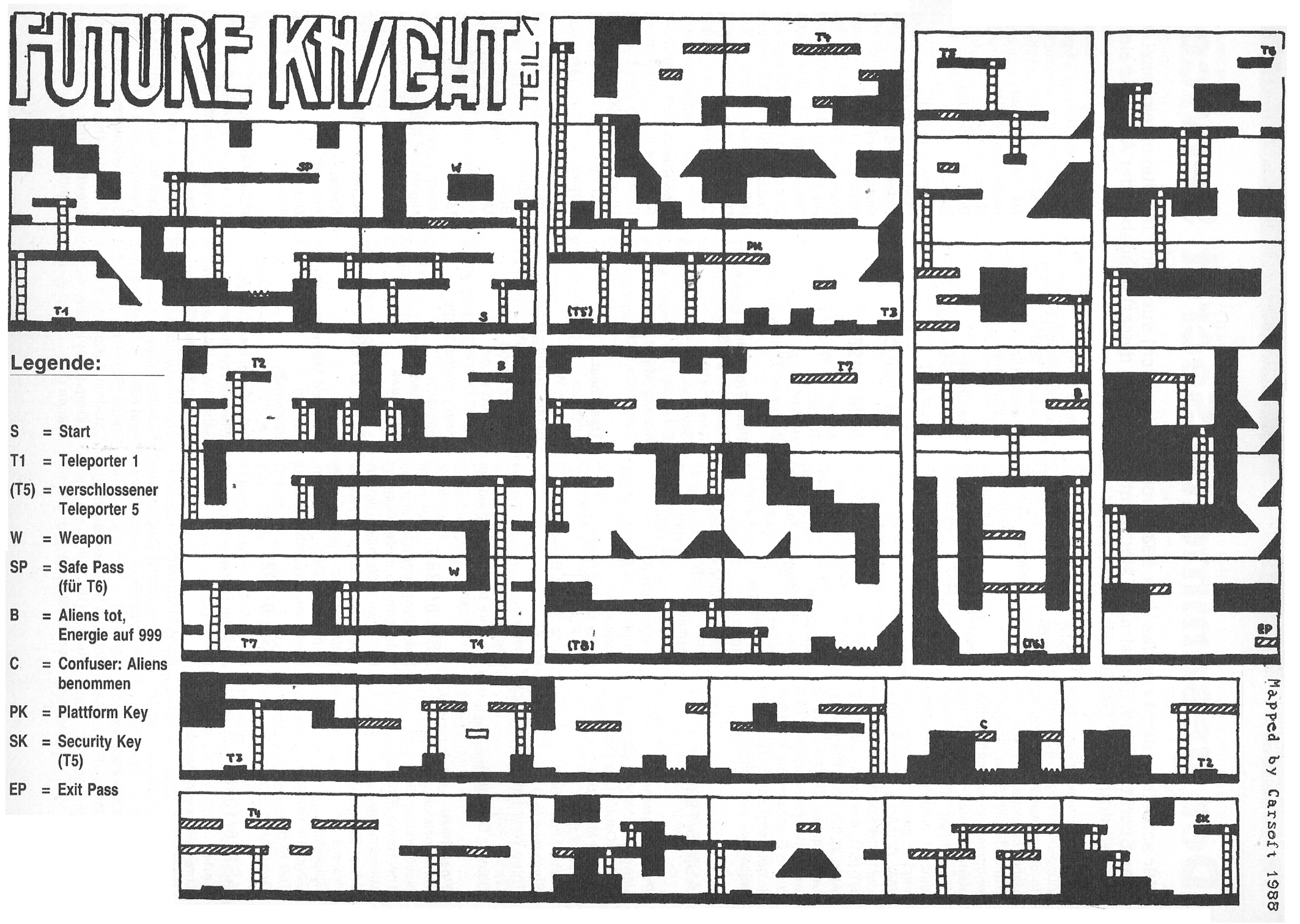
Im Projekt Darwin sollte man öfter das Attribut IQ benutzen.

Gino Fehr

Passwort/Identifikation	Person/Ort/Einrichtung	Anzahl d. Versuche	Zweck
URABUTLN	Ellen (Scott's Bar/Quartz)	unendlich	Passw.: Laurie (Stagecoach Inn)
MUERTE	Courthouse (Quartz)	zwei	Zutritt zum Courthouse
KAPUT	Versteck von Ugly	einen	Zutritt
11-16-27	Ugly's Safe	unendlich	(was wohl?)
MOTEKIM	Temple of Blood	unendlich	Rakete starten/Ausg. öffnet sich
KESTREL/CRUMB Who sent you?	Faran Brygo	unendlich/unendlich	Besuch bei F. Brygo
ROSEBUD	Inner Sanctum (Guardian's Citradel)	unendlich	Öffnen der Goldenen Tür
BLOODSTAFF	Mushroom Cloud Church (Las Vegas)	unendlich	Verhindert d. Angriff d. Wachen
DIPSTICK	Serv. o. t. Mushr. Cloud C. (Needles)	unendlich	Bloodstaff
REDHAWK	Savage Village	unendlich	Öffnet das Tor
PROTEUS (DARWIN= PROTEUS)	Project Darwin (Fahrstuhl Lower-Level)	unendlich	zum Lower-Level gelangen

Liste 3: Passwörter

FUTURE KNIGHT TEIL 1



Legende:

- S = Start
- T1 = Teleporter 1
- (T5) = verschlossener Teleporter 5
- W = Weapon
- SP = Safe Pass (für T6)
- B = Aliens tot, Energie auf 999
- C = Confuser: Aliens benommen
- PK = Plattform Key
- SK = Security Key (T5)
- EP = Exit Pass

Der gesammelte Secret Service!

Wir schreiben nicht nur das Jahr 1988, sondern (endlich) auch ein "Inhaltsverzeichnis" für den Secret Service. Eingetragen sind sämtliche (bis zu dieser) Ausgaben der ASM, die einen Tipteil enthalten. Gehen wir also zurück nach 1986...

Das wird so funktionieren: Jede Ausgabe ist einzeln aufgelistet. In dieser Auflistung findet Ihr dann in lockerer Folge alle Tips, die in dieser Ausgabe enthalten waren, sortiert nach Karte, Poke/Programm und Tips/Cheat. Kopfnüsse sind einzeln aufgeführt. Systeme sind so gekennzeichnet: C-64 (64), C-16/Plus 4 (16), Schneider (Sch), Spectrum (Sp), Atari ST (ST), Amiga (A), MSX (M), Atari XL/XE (XL), Dragon (Dr) und Sinclair QL (QL) (keine wertende Reihenfolge). Indizierte Games mußte ich dabei leider weglassen. Na, dann wollen wir mal anfangen:

ASM 5/1986

Poke/Programm:
Jewels of Babylon (Sp)
Yabba Dabba Doo (Sp)
Critical Mass (Sp)
Mikie (Sp)
Manic Miner (Sch)
Starquake (Sp)
Three Weeks in Paradise (Sp)
Gyruss (64)
Boulder Dash (64)

Tips/Cheat:
Terrormolinos
Neverending Story
The Fourth Protocol
Mindshadow
Baker Street
Proteus
Spiderman
Gogo the Ghost
The Hobbit
Gremlins

ASM 6/1986

Karte:
Three Weeks in Paradise
Zimsalabim

Tips/Cheat:
Three Weeks in Paradise
Time Machine
Eureka!
ID

ASM 7/1986

Karte:
Robin of Sherwood
Movie

Poke/Programm:
Spindizzy (Sp)
Pentagram (Sp)
Spiky Harold (Sp)
Batman (Sp)
Sweevo's World (Sp)
Starquake (Sp)
Gerry the Germ (Sp)

Tips/Cheat:
Give my Regards to Broad Street
Mindshadow
Circus
Hanse
Hacker
Rasputin
Bounder
Shenanigans (Dr)
Hobbit
Starquake
Monty on the Run
Spy Hunter
World Series Basketball
Mr. EE
Snapper
Rocket Raid
The very big Cave Adventure
Spiderman

ASM 8/1986

Poke/Programm:
Bitte, bitte, in dieser Ausgabe hatten wir 1000 Pokes, die aufzuführen einen Wahnsinnsplatz verbraten würde. Die Systeme sind: C-64, Schneider, Spectrum, BBC, MSX, Dragon.

ASM 9/1986

Karte:
Jack the Nipper
Eidolon

Poke/Programm:
Jack the Nipper (Sp)
Kikstart (16)
Solo (16)
Robin to the Rescue (16)
Punchy (16)
Booty (16)
Invaders (16)
The lost Pharaoh (QL)
Quazatron (Sp)
Pyracuse (Sp)
3D Wanderer

Tips/Cheat:
Stainless Steel (Sp)
Thrust (64)
Elite
Match Point (QL)

ASM 1/1987

Karte:
Titanic
Hacker II
Borrowed Time

Poke/Programm:
Rockman 2 (16)
Kikstart (16)
Skyhawk (16)
Skramble (16)
Monkey Magic (16)
Gyroscope (Sch)

Tips/Cheat:
Infiltrator
Xargon Wars
Bobby Bearing (Sp)
Match Day (Sp)
Seas of Blood
Wizard's Lair
H.E.R.O. (64)
Heavy on the Magic
Hacker II
Borrowed Time
Red Hawk

ASM 2/1987

Karte:
Mermaid Madness
Firelord
Spiderman

Poke/Programm:
Where's my Bones (64)
Sabre Wulf (64)
Mission Elevator (64)
Ghostchaser (64)
Heartland (Sp)
Kirel (Sp)
Thrust (Sp)
Cauldron II (Sp)
Uridium (Sp)
Zythum (Sp)
Dan Dare (Sp)
Joust (Sp)
Pud Pud (Sp)
Ms. Pac-Man (Sp)
Roller Coaster (Sp)
Hunchback (Dr)
Boris the Bold (Dr)
Scarfman (Dr)
Cosmic Zap (Dr)
Planet Invasion (Dr)
Defense 16 (16)
Gunslinger (16)
Rockman (16)
Rockman 2 (16)
Squirm (16)
Galaxy (16)
Ghosttown (16)
Zodiac (16)
H.E.R.O. (64)
Dropzone (64)
Cauldron (64)

Tips/Cheat:
Starstrike II
Deathwake (64)
Ghost Chaser (XL)
Tau Ceti
Biggles
Future Knight
Starion
Uridium
Booty
Mikie
One Man and his Droid
Movie
Jason's Gem
Nightmare Ralley
V

ASM 3/1987

Karte:
Antiriad
Ninja
F.G.T.H.

Poke/Programm:
Ghosts 'n Goblins (64)
Mission Elevator (64)
Parallax (64)
Bomb Jack (64)
Jack the Nipper (64)
Hexenküche II (64)
Split Personalities (64)
Firelord (64)
Westbank (64)
Lightforce (64)

Gyroscope (64)
Asterix (64)
Trailblazer (64)
Infiltrator (64)
N.O.M.A.D. (64)
Hunter Patrol (64)
Mermaid Madness (64)
Willow Pattern (64)
Kung-Fu Master (64)
Mr.Puniverse (16)
Bandits at Zero (16)
Rockman (16)
Return of Rockman (16)
Zargon Wars (16)
Tutti Frutti (16)
Big Mac (16)
Sky Hawk (16)
Kikstart (16)
Fire Ant (16)
Punchy (16)
Jet Set Willy (16)
Manic Miner (16)
Airwolf (16)
Legionnaire (16)
Monkey Magic (16)
U.X.B. (16)
Zodiac (16)
Matrix (16)
Gullwing Falcon (16)
Cuthbert in the Cooler (16)
Berks 1 (16)
Berks 2 (16)
Berks 3 (16)
Robo Knight (16)
Booty (16)
Grandmaster (16)
Revolution (Sp)
Nexor (Sp)
Future Knight (Sp)
I.C.U.P.S. (Sp)
Cauldron II (Sp)
Uridium (Sp)
Rocky Horror Show (Sp)
Lightforce (64)
Paperboy (64)
Spindizzy (64)
Antiriad (64)

Tips/Cheat:
Die Erbschaft
Frank Bruno's Boxing
Ghosts 'n Goblins
Kung-Fu Master
Hacker II
Rockman
Ghosttown
Elite
Thing on a Spring
Lords of Midnight
Rebel Planet
Aliens

ASM 4/1987

Karte:
Firelord
Willow Pattern
Stone Raider II

Poke/Programm:
Warhawk (64)
I.C.U.P.S. (64)
Parallax (64)
Arcana (64)
kleine Pokesammlung (64)
Shao Lin's Road (Sp)
Mermaid Madness (Sp)
Impossaball (Sp)
Firelord (Sp)
Molecule Man (Sp)
Turbo Espirit (Sp)
Olli & Lissa (Sp)
Antiriad (Sp)
Dragon's Lair (Sp)
Cyberrun (Sp)
Samantha Fox (Sp)
Uridium (Sp)

Tips/Cheat:
Die Erbschaft
Firelord
Destroyer
Ghost Town
Peter Shilton's Handball
Maradona
Back to Skool
1942
Kung-Fu Master
The Pawn
Mission Elevator
Labyrinth

ASM 5/1987

Karte:
Enigma Force
Captured
Winnie the Pooh
Alien 8

Poke/Programm:
Avenger (64)
Airwolf (64)
Ancipital (64)
Arcadia (64)
Blue Thunder (64)
Bounty Bob (64)
Caverns of Khafka (64)
Final Conquest (64)
Flip & Flop (64)
Genesis (64)
Gridrunner (64)
Hades II (64)
Jet Set Willy II (64)
Koko (64)
Laser Strike (64)
Monster Attack (64)
Monty Mole (64)
Mutant Camels (64)
Starfighter (64)
Spy Hunter (64)
Skaterock (64)
Space Harrier (64)
Crazy Comets (64)
Xevious (64)
Galvan (64)
Flash Gordon (64)
1942 (64)
Mutants (64)
Breakthru (64)
Bombo (64)
Infiltrator (64)
Mermaid Madness (64)
Scarab (64)
Knightmare (M)
Cliff Hanger (64)
Dragon's Lair (64)
Dragon's Lair II (64)
Bulldog (64)

Tips/Cheat:
Enigma Force
Bard's Tale II
Revenge of the Mutant Camels
Mogelschalter (64)
Bard's Tale I
Space Quest

ASM 7/1987

Karte:
Operation Hongkong
Avenger
Feud

Poke/Programm:
Space Harrier (64)
Gauntlet (64)
Gauntlet (Sch)
XCel (Sch)
Mikie (Sch)
Golden Talisman (Sch)
Batman (Sch)
Bomb Jack (Sch)
Bruce Lee (Sch)
Chiller (Sch)
Combat Lynx (Sch)
Defend or Die (Sch)
Dragon's Lair (Sch)
Eden Blues (Sch)
Finders Keepers (Sch)
Gauntlet (Sch)
Ghosts 'n Goblins (Sch)
Ghouls (Sch)
Hexenküche (Sch)
Hexenküche II (Sch)
Monty on the Run (Sch)
Nomad (Sch)
Space Harrier (Sch)
Tempest (Sch)
Ghosts 'n Goblins (Sp)
Space Harrier (Sp)
Gunfright (Sp)
Action Reflex (Sp)
Bomb Jack (64)
Exploding Fist (64)
Yie Ar Kung-Fu (64)
Monty on the Run (64)
Kung-Fu Master (64)
Chiller (64)
Fist 2 (64)
Action Biker (64)
Big Mac (64)
Impossible Mission (64)
Zorro (64)
Z (64)
Ghosts 'n Goblins (64)
1942 (64)

Tips/Cheat:
Operation Hongkong
Hanse
Bomb Jack
Killed until dead
Avenger
Arkanoid
Peter Shilton's Handball
Maradona
Breakthru
Elite
Bounty Bob strikes back
Lords of Middle Ages
Super Aliens

ASM 9/1987

Karte:
Scooby Doo
Fist II
Gremlins
Flash Gordon
Masters of the Universe/Action

Poke/Programm:
Turmoil (M)
Android 2 (Sch)
Heartland (Sch)
Alien (Sch)
Blagger (Sch)
Defend or Die (Sch)
Finders Keepers (Sch)
Punchy (Sch)
Roland in the Caves (Sch)
Wizadore (Sch)
Ghosts 'n Goblins (Sch)
Radzone (Sch)
Bounder (Sch)
One Man and his Droid (Sch)
Alien Break-In (Sch)
Bomb Jack (Sch)
AMS Golf (Sch)
Nonterraqueos (Sch)
Airwolf (Sch)
Combat Lynx (Sch)
Galactic Plague (Sch)
Jack the Nipper (Sch)
Action Biker (64)

Android 2 (64)
Automania (64)
Baggitman (64)
Bomb Jack (64)
Cave Fighter (64)
China Miner (64)
Dallas Star (64)
Dig Dug (64)
Fist (64)
Flak (64)
Galaxy (64)
Gyroscope (64)
Herby (64)
High Noon (64)
Jet Set Willy (64)
Ocean Decathlon (64)
Protector II (64)
Revenge of the Mutant Camels (64)
Survivor (64)
Fall Guy (64)
Ugh (64)
Wizard's Lair (64)
Zaga (64)
Blagger (64)
Annihilator (64)
Axions (64)
Bandits (64)
Bruce Lee (64)
Crossfire (64)
Crystal Castles (64)
Cylu (64)
Defender (64)
Dragon Hawk (64)
Fist II (64)
Frogger (64)
Gorf (64)
Gyruss (64)
H.E.R.O. (64)
Hunter Patrol (64)
Jungle Hunt (64)
Omega Race (64)
Punch (64)
Ring of Power (64)
Tom (64)
Up 'n Down (64)
Wizard of War (64)
Zaga Mission (64)
Moon Buggy (Sch)

Tips/Cheat:
Destroyer
Erotika
Twin Kingdom Valley
Atlantis
Gullwing Falcon
Mord an Bord
Space Quest
Sereamis
Track and Field
Trap
Terra Cresta
Valkyr
Frak
Match Point
Samurai Trilogy
Crystal Castles
Kettle
Rupert and the Toymasters' Party
Super Aliens
Karateka
Nemesis

ASM 10/1987

Karte:
Tronic
Die Urkunde
Auf Wiedersehen Monty
Mutants

Poke/Programm:
Quasimodo (XL)
Bruce Lee (XL)
Neptunes Daughter (XL)
Oils Well (XL)
Zaxxon 32K (XL)
Ms.Pac-Man (XL)
Matterhorn (XL)
Treesurgeon (XL)
Marauder II (XL)
Congo Bongo (XL)
Aardvark (XL)
Jet Boot Jack (XL)
Digger Dan strikes back (XL)
Seawolf (XL)
Dropzone (XL)
Defender (XL)
Zaxxon 48K (XL)
B.C.'s Quest for Tires (XL)
Crisis Mountain (XL)
Evolution (XL)
Hijack (XL)
Hard Hat Mack (XL)
Trolls and Tribulations (XL)
Polar Pierre (XL)
Drol (XL)
Sticky Bear Basket Bounce (XL)
Lode Runner (Apple II)
Spy's Demise (Apple II)
Alien Ambush (Apple II)
Bomb Jack (Sch)
Ghosts 'n Goblins (Sch)
Samantha Fox Strip Poker (Sch)
Combat Lynx (Sch)
Scooby Doo (Sch)
Spellbound (Sch)
Atlantis (Sch)
Druid (Sch)
Jack the Nipper (Sch)
Nemesis (Sch)
Arkanoid (Sch)
The Apprentice (Sch)
Agent Orange (Sp)
Nemesis (Sp)
Feud (Sp)
Knucklebusters (Sp)
Butch Hard Guy (Sp)
Academy (Sp)
Judge Dredd (Sp)
Silent Service (Sp)
Starglider (Sp)
Arkanoid (Sp)
Shadow Skimmer (Sp)
Nemesis (Sp)
Jailbreak (Sp)
Firelord (64)
Strike Force Cobra (64)
Warhawk (64)
Bomb Jack (64)
Bomb Jack II (64)
Fairlight (64)
The Sentinel (64)
Trapdoor (64)
Light Force (64)
Iridis Alpha (64)
Druid (64)
Terra Cognita (64)
P.O.D. (64)
Arcana (64)

Tips/Cheat:
Dante's Inferno
Pirates of the Barbary Coast
Tronic
Gremlins
Bard's Tale
Nemesis
Mermaid Madness
Nosferatu
Die Erbschaft
Piracy
Legions of Death
Hot Wheels
Ghosts 'n Goblins
Bulldog
Tempest

ASM 11/1987

Karte:
Aliens
Defender of the Crown
Nemesis the Warlock
Uninvited
Cholo
Tarzan
Omega Orb

Poke/Programm:
Arkanoid (ST)

Tips/Cheat:
Mindshadow
Golden Path
The Goonies
Nemesis
Caverns of Riches
Hanse
Xevious
Karate Kid II
Psycastria
Legend of Sindbad
Valkyrie
Journey to the Centre of the Earth
Bard's Tale II
Airline
Booty
Uninvited
Cholo
Erotika
Borrowed Time
The Pawn
Parallax
Legende im Eis
Saboteur
Paradroid
The Living Daylights
Starglider
Star Trek
Rise-Out
Congo Bongo

ASM 12/1987

Karte:
Moonmist
Centurions
Hero of the golden Talisman
Vampire
The Detective
Lapis Philosophorum
Tass Times in Tonetown

Poke/Programm:
Mission Elevator (Sch)
Ghosts 'n Goblins (16)
Jet Set Willy (M)
Hunchback (M)
Turmoil (M)
Mutant Monty (M)
Big Mac (16)
Cuthbert enters the Tomb of Doom (16)
Video Meanies (16)
Druid (64)
I, Ball (64)
Metrocross (64)
Mystical Mission (64)
Spud (64)
Starglider (64)
Wizard's Lair (64)
Wonderboy (64)
Firelord (64)
Ball Crazy (Sp)
Frost Byte (Sp)
Greyfell (Sp)
Kinetic (Sp)
Ice Temple (Sp)
Judge Dredd (Sp)
Mag Max (Sp)
Masters of the Universe (Sp)
Metrocross (Sp)
Nemesis (Sp)
Pyramania (Sp)
Slap Fight (Sp)
Starbust (Sp)
Stormbringer (Sp)

Streaker (Sp)
Turmoil (Sp)
Vectron 3D (Sp)
Zenji (Sp)
Zynaps (Sp)

Tips/Cheat:
The Last Ninja
World Games
Winter Games
Championship Wrestling
Masters of the Universe (Adventure)
Sceptre of Bagdad
Twin Kingdom Valley
Defender of the Crown
Space Quest
Nemesis
Sega
Amiga Karate
Elite
Hero of the golden Talisman
The Detective
Repton 3
Exolon
Fist II
Impact
City Defence
Lapis Philosophorum
Ghostbusters
Uninvited

ASM 1/1988

Karte:
Druid
The Last Ninja
Ghost Town
Bard's Tale II
Maniac Mansion
Laurel & Hardy
Lapis Philosophorum

Poke/Programm:
Auto Duel (ST)
Dungeon Raid (Dr)
Danger Ranger (Dr)
Beam Rider (Dr)
Junkfood (Dr)
Aerial Attack (Dr)
Livingstone (64)
I, Ball (64)
Bubble Trouble (16)
Gwnn (16)

Tips/Cheat:
Spy Hunter
Vermeer
Star Paws
Nemesis
Slap Fight
Bubble Bobble
Super Aliens
Short Circuit
Trantor
Side Arms
Bomb Jack
Combat School
Test Drive
Centurions
Wizball
Great Gurianos
Firetrack
Game Over
Elite
Lurkin' Horror
Stationfall
Gauntlet
Cholo
Action Fighter
Quartet
Choplifter
Erbschaft II (Die Urkunde)
Maniac Mansion
Nemesis
Breakthru
Ace II
Terra Cresta
Tiger Mission
Asterix and the magic Cauldron
One Man and his Droid
Down to Earth
Peter Shilton's Handball Maradona

ASM 2/1988

Karte:
Faery Tale Adventure
Garrison
Mask of the Sun
Zauberschloss
Street Machine
New York City
Tai-Pan
Baker Street No. 221b
Cosmonut
The Guild of Thieves

Poke/Programm:
Enduro Racer (64)
I,Ball (64)
Pac Man (M)
Back to the Future (M)
Dynamite Dan (M)
Manic Miner (M)
H.E.R.O. (M)
Pippolls (M)
Zanac (M)
Arkanoid (M)
Auf Wiedersehen Monty (M)
Krakout (M)

Tips/Cheat:
Eggerland Mystery
Bruce Lee
Roadwar 2000
Hanse
Faery Tale Adventure
Rocky (Sega)
Fantasy Zone
Garrison
Labyrinth
Tai-Pan
Mask of the Sun
William Wobbler
Defender of the Crown
Future Knight
Hyperblob
Kaiser
Pinball Wizard
Vermeer
Killed until dead
Harcon, Hüter des Lichts
Wizball
The Sentinel
Impact
Typhoon
Xeno
Trekboer
The big Deal
221b Baker Street
Cosmonut
Dream Girls
The Guild of Thieves

ASM 3/1988

Karte:
Clever & Smart
Legende im Eis
Robin of the Wood
Titanic
They stole a Million
Mythos

Poke/Programm:
Robin of the Wood (64)
Agent X (Sp)
Ball Crazy (Sp)
Batty (Sp)
Chronos (Sp)
Cobra (Sp)
Conquestador (Sp)
Curse of Sherwood (Sp)
Exolon (Sp)
Feud (Sp)
Game Over 1 (Sp)
Game Over 2 (Sp)
Indiana Jones (Sp)
Saboteur II (Sp)
Sidewize (Sp)
Jack the Nipper II (Sp)
Ballbreaker (Sp)
Thundercats (Sp)
Action Force (Sp)
Starstrike II (Sp)
Metrocross (Sp)
Living Daylights (Sp)
Zynaps (Sp)
Thing bounces back (Sp)
Auf Wiedersehen Monty (Sp)
Shockway Rider (Sp)
Back to Reality (64)
Up 'n down (64)
West Bank (64)
Jail Break (64)
Tiger Mission (64)
Into the Eagle's Nest (64)
Krakout (64)
Mutants (64)
Nemesis (64)
Ranarama (64)
Elevator Action (64)
Firetrack (64)
Hades Nebula (64)
He-Man (Arcade)(64)
Highway Encounter (64)
Formula One (16)
Ninja Master (16)
Speed King (16)
Pin Point (16)
BMX-Racers (16)
Xadium (16)
Gunlaw (16)
Starforce Nova (16)
Spectipede (16)
Kane (16)
Tycoon Tex (16)
Runner (16)
Shark (16)

Tips/Cheat:
Zorro
Clever & Smart
My Hero (Sega)
Wonderboy (Sega)
Zillion
The Ninja (Sega)
Poster Paster
Ace II
The big K.O.
I.K.+
Leather Godesses of Phobos
Brian Clough's Football Fortunes
Spindizzy
Lap of the Gods
Bounty Bob strikes back
Titanic
Fahrenheit 451
Elite
Hellowoon
Game Over
Maniac Mansion
They stole a Million
Airborne Ranger
Gerry the Germ
Oblivion
Rasputin
Battle Ships
Mythos

ASM 4/1988

Karte:
King's Quest II
Phantasie III
Road Runner
Temple of Terror
Operation Neptun
Miami Vice
Super Aliens
Brataccas (Ultima Ratio)

Poke/Programm:
Druid (64)
Exolon (64)
Game Over (64)
Mutants (64)

Tips/Cheat:
King's Quest II
Choplifter (Sega)
Ghost House (Sega)
Super Mario Bros. (Nintendo)
Guild of Thieves
Phantasie III
Bounty Bob strikes back
Koronis Rift
Maniac Mansion
Great Gurianos
Masquerade
The last Ninja
Gunship
Temple of Terror
Quedex
Zorro
Mikie
Pirates!
Uninvited
City Defence
Combat School
Spectipede
Canoe Slalom
Rig Attack
I.K. +
Bruce Lee
To be on Top
Giana Sisters
Repton 3

ASM 5/1988

Karte:
They stole a Million
Gun Law
Maniac Mansion
To be on Top
Dungeon Master
Activator
Traz

Poke/Programm:
Giana Sisters (64)
Star Wars (64/Kass.)
Mr.Puniverse (16)
Z (64)
Force One (64)
Talosman (64)
Head over Heals (64)
Vengeance (64)
I, Ball (64)
Krakout (Sp)
Army Moves (Sp)
Gunrunner (Sp)
Space Harrier (Sp)
Hydrofool (Sp)
Agent X (Sp)
Head over Heals (Sp)
Trapdoor (64)
Panther (64)
Parallax (64)
Curse of Sherwood (Sp)
Buggy Boy (64)
Firetrap (64)
Giana Sisters (64)
I, Alien (64)
Tutti Frutti (64)
Apollo 18 (64)
Batalyx (64)

Tips/Cheat:
Agent X II
Saboteur II
They stole a Million
Hellowoon
Slap Fight
Giana Sisters
Vermeer
Maniac Mansion
Rampage
Crafton & Xunk
Double Dragon (Spielhalle)
Shinobi
Oscar
Hyperblob
Leather Godesses of Phobos
Arkanoid (XL)
Enduro Racer (Sega)
Teddy Boy
Alex Kidd in Miracle World
Transbot
Space Harrier
Choplifter
Alex Kidd
Fantasy Zone
Great Soccer
Alex Kidd in the Miracle World
Kid Icarus
Enduro Racer
Ollies Follies (64)
Monty on the Run
Deflektor

ASM 6-7/1988

Karte:
Bruce Lee
Barbarian (Psygnosis)
Super Aliens
Giana Sisters
Ninja Mission
Hijack

Poke/Programm:
Giana Sisters (64)
Cosmic Crusader (Dr)
Castle (Dr)
Cuthbert an the golden Chalice (Dr)
Brew Master (Dr)
Sorcery (64)
Oink (64)
P.O.D..(64)
Head over Heals (64)
Feud (64)
Druid II (Sp)
Through the Trap Door (Sp)
Rampage (Sp)
Xecutor (Sp)
Wizball (Sp)
Ghost Hunters (Sp)
Joe Blade (Sp)
Rampage (Sp)
Nebulus (Sp)
Trantor (Sp)
Freddy Hardest (Sp)
Freddy Hardest II (Sp)
Out Run (64)
Solomon's Key (64)

Tips/Cheat:
King's Quest I
Break
Deflektor
Last Ninja
Bismarck
Skate or die
Faery Tale
Penguin Adventure
Road Runner
Seven Cities of Gold
Vermeer
Nebulus
Hollywood Hijinx
Wizard's Crown
Trailblazer
Great Gurianos
Airwolf 2
Ultima III
Out Run
The Last Ninja
Kaiser
They stole a Million
Ninja Mission
Bubble Bobble
In 80 Tagen um die Welt
Hanse
Goldrunner
Garfield
Eagle's Nest

ASM 8-9/1988

Karte:
Obliterator
Dragon's Lair II
V
Ports of Call
Power at Sea

Poke/Programm:
Emerald Mine
International Karate (64)
Terra Cognita (16)
Jet Set Willy 2 (16)
Galaxy (16)
Tycoon Tex (16)
BMX Racers (16)
Spectipede (16)
Cops & Robbers (16)
Shark (16)
Thundercats (Sp)
Mag Max (Sch)
Impossible Mission (Sch)
Wonderboy (Sch)
Zynaps (Sch)
Wizball (Sch)
Head over Heals (Sch)
Impossaball (Sch)
Slapfight (Sch)
Gyroscope (Sch)

Tips/Cheat:
Jack Attack
Thrust
Shadowgate
Leaderboard
Global Defense
After Burner
Guild of Thieves
Labyrinth
Mirax Force
Athena
Agent X II
Garrison
Jinxter
Power at Sea
Roadwar Europe
Leisure Suit Larry
Wizball
Destiny Knight
Insanity Fight
Soundtracker

ASM 10/1988

Karte:
Zillion (Sega)
BMX-Simulator
Bard's Tale II

Poke/Programm:
Super Sprint
Jack the Nipper II

Tips/Cheat:
Déjà Vu
Trantor
Strike Fleet
In 80 Tagen um die Welt
Hollywood Hijinx
Impact
Sram
Leisure Suit Larry
Ricochet
Dungeon Master
Garrison 1
Sarcophaser
Toddler
Test Drive
Bard's Tale II

ASM Special 2

Karte:
Terramex
The Pawn

Tai-Pan
Wizball
Hexenküche II
Garfield
Last Ninja
Game Over
Traz
Unitrax
Force 7
Jinxter
Exorcist
Cybernoid
Dungeon Master
Pirates!
Hellowoon
Masters of the Universe (Adventure)
Drachental
Freddy Hardest
Might & Magic
Rastan
Maniac Mansion
Black Lamp

Poke/Programm:
Bard's Tale (Amiga)
Thundercats (64)
Metrocross (64)
Wonderboy (64)
Trailblazer (64)
Bomb Jack (64)
Seafox (64)
Amc (64)
Bizy Beez (64)
P.O.D. (64)
Genesis (64)
Skate Rock (64)
Bulldog (64)
Athletic Land (M)
Sky Jaguar (M)
Yie Ar Kung Fu II (M)
Time Pilot (M)
River Raid (M)
Knightmare (M)
Super Cobra (M)
Pippols (M)
Comic Bakery (M)
King's Valley (M)
Mopi Ranger (M)
Pinball (M)
Giana Sisters (64)
Freddy Hardest (Sp)
Rampage (Sp)
Solomon's Key (Sp)
Sidewize (Sp)
Moon Strike (Sp)
Thundercats (Sp)
720 Degrees (Sp)
Star Wars (Sp)
Trantor (Sp)
ATV Simulator (Sp)
War Cars (Sp)
Apollo 18 (64)
Trantor (64)
Mega Apocalypse (64)
Freedom Fighters (Sch)
Motos (Sch)
Vikings (Sch)
Clever & Smart (Sch)
Paperboy (Sch)
Donkey Kong (Sch)
Dr. Livingstone (Sch)
Slapfight (Sch)
Thrust II (Sch)
Impossaball (Sch)
Sigma Seven (Sch)
Bedlam (Sp)
Druid II (Sp)
How to be a... (Sp)
Rastan 128K (Sp)
Red Led (Sp)
Roadwars (Sp)
Denarius (64)

Tips/Cheat:
Wonderboy
Sidewize
Road Runner
Space Quest
Hacker II
The Pawn
Carrier Command
Hexenküche II
Three Stooges
Dungeon Master
Garrison
King's Quest III
Pirates!
Bureaucrazy
Superstar Icehockey
Side Arms
Terra Nova
Bone Cruncher
Mike the Magic Dragon
Hellowoon
Maniac Mansion
Cybernoid
Barbarian (Psygnosis)
Projekt Stealth Fighter
Spectrum-Liste

So, und jetzt schließlich noch die Kopfnüsse:
9/86: Murder on the Mississippi
1/87: Terrormolinos
2/87: Ultima IV
3/87: Sherlock
4/87: Starglider
5/87: B.I.G. Deal
6-7/87: Gremlins
8-9/87: Borrowed Time
10/87: Leather Godesses of Phobos
11/87: Garrison
12/87: Earth Orbit Station
1/88: Pirates!
2/88: Dallas Quest
3/88: Legacy of the Ancients
4/88: Bard's Tale II
5/88: U.M.S.
6-7/88: Terramex
10/88: Bard's Tale III
Special 1: (neue Kopfnüsse) Paradroid, Vermeer
Special 2: Giana Sisters, Bubble Bobble, Ports of Call, Arazok's Tomb, Garrison II, Erotika II, Drachental, Zarch, Might & Magic

Corruption - Lösungshilfen

Ziel des Spieles: Der Spieler schlüpft in die Rolle von Derek Rogers. Man muß das Komplott gegen sich aufdekken, indem man Beweismittel sammelt. Man kann 200 Punkte erreichen. Das Spiel läßt sich auch mit weniger Punkten lösen. Das Spiel beginnt um 9 Uhr vormittags. Jeder Zug ist eine Minute. Bis 6.30 Uhr abends muß man das Spiel gelöst haben, wenn man nicht erschossen werden will.

Einige allgemeine Hinweise: Zu Beginn sollte man sich in Ruhe die Räumlichkeiten ansehen. Dann neu beginnen (Restart). Man sollte in einem zweiten Schritt jeweils von 9 Uhr an folgenden Personen folgen: David Rogers, Margaret Stubbs und Theresa Jenkins. Nur um zu sehen, wann sie was tun. (Nacheinander, nach jeder Person: Restart). Es ist wichtig herauszufinden, wann z.B. die Sekretärinnen ihr Büro verlassen.
Spielhilfen: (Eine von mehreren).

9.00 Uhr, your Office: Inventory ansehen, den Schrank öffnen (cabinet), das Hauptbuch (ledger) und die Aktie (share certificate) nehmen und in die Aktentasche stecken.

9.05 Uhr, Dealing Room: Die Liste, die mir David gegeben hat, wird mir automatisch abgenommen (10 Punkte).

9.09 Uhr, Corridor: Vor Mr. Hughes' Büro: Wenn David hineingegangen ist, an der Tür lauschen (listen on the door).

9.12 Uhr, Cubicle: Den Spülkasten (cistern) öffnen, das Pulver (Rauschgift) aus dem Beutel nehmen und in die Aktentasche stecken.

9.20 Uhr, Margaret's Office: Den Briefumschlag nehmen, lesen und den Scheck im Umschlag lesen (20 Punkte).

9.30 Uhr, Car Park: Den BMW mit dem Schlüssel aus der Hosentasche aufschließen, ins Auto greifen, das Handschuhfach öffnen und den Schraubenzieher nehmen.

9.43 Uhr, Car Park: Das Fenster des Volvo mit dem Schraubenzieher zerbrechen, den Aktendeckel nehmen und öffnen. Die eidestattliche Erklärung (affidavit) lesen und in die Aktentasche tun. Achtung: David kommt vorbei (20 Punkte).

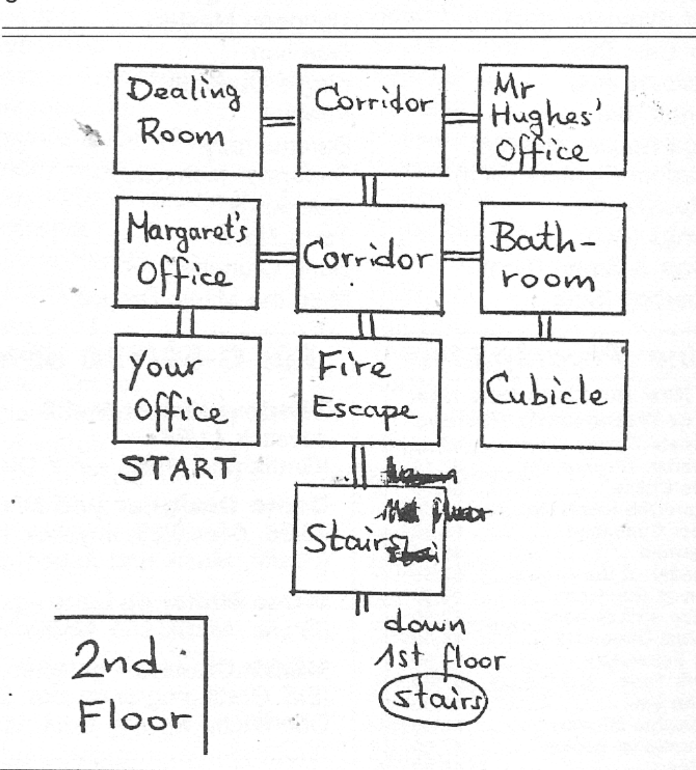
10.00 Uhr, Theresa's Office: Wenn sie geht, den Brief nehmen und lesen (10 Punkte). Dann den Messingschlüssel nehmen. Mit ihm die Tür aufschließen, in Davids Büro gehen, sofort die Cassette nehmen und wieder hinausgehen.

Den Telefonhörer nehmen (take phone), irgendeine Nummer wählen, die mit 9 beginnt (dial 954321). Man hört dann ein wichtiges Telefonat ab (10 Punkte).

Dann Theresa's Office: Bis 12.08 Uhr warten. Man kann immer 20 Minuten warten (z.B. wait until 11.50 Uhr).

12.08 Uhr: siehe oben 11.23 (10 Punkte).

Dann Board Room: Die Cassette in die Aktentasche tun und die Tasche abstellen. Dann zweimal irgendwo auf die Straße laufen, damit man angefahren wird. Man landet dann im „Hospital Ward". Alles, was man bei sich hatte,



10.15 Uhr, Car Park: Im BMW die Cassette abspielen (put the cassette into the deck - 10 Punkte).

Dann Chemist: Vorsichtig über die Straße gehen (nur an den markierten Stellen). Auf die Ampel achten! In der Apotheke mit der Kreditkarte (in der Hosentasche) Rasierseife und Rasierapparat kaufen.

Dann Bathroom: Seife und Rasierapparat ablegen.

11.23 Uhr, Margaret's Office: aus dem Nachtschrank nehmen (take all from the cabinet). Die Papiere vom Bett aus ansehen, warten, bis die Krankenschwester geht. Dann sofort aufstehen, die Papiere und den Kopfkissenbezug mitnehmen (get up, take the papers and the pillow case).

Dann TV Room: Den Schrank aufmachen und die Kleidung nehmen. Das Stethoskop mitnehmen.

Dann Accident & Emergency Department: 3 x warten.

Dann Outside Operating Theatre: Die Bandage nehmen und anlegen (take the bandage, wear it), sich auf's Bett legen (lie on the bed) und alles bis auf die Papiere in den Kopfkissenbezug stecken (put all except the papers into the pillow case). Man landet, wenn man alles richtig gemacht hat automatisch im Krankenwagen.

Dann Ambulance: Aufstehen, die Bandage ablegen, beide Pyjamateile ablegen, die eigenen Sachen aus dem Kopfkissen anziehen und alles aus dem Kopfkissen an sich nehmen. Wenn der Krankenwagen in vertrauter Gegend an der Ampel hält schnell aussteigen (nach Süden gehen).

Dann Board Room: Die Aktentasche holen.

1.56 Uhr, Outside Le Monaco: Jenny, die Ehefrau, erscheint.

Dann Restaurant: Essen und Konversation mit Jenny ist lustig, bringt aber nicht viel (man kann immer wait eingeben, bis man wieder draußen ist.

3.30 Uhr, Theresa's Office: Wenn sie geht, mit dem Messingschlüssel in Davids Büro gehen.

Dann your Partner's Office: Den Fernseher bewegen (move TV), das Stethoskop aufsetzen (wear), es auf die Knöpfe des Safes setzen (put the stethoscope on the dial), den Knopf so lange drehen, bis der Safe aufgeht (turn the dial (10 Punkte)). Dann alles aus dem Safe nehmen. Die Quittung lesen (read the receipts (10 Punkte)), beide Akten lesen (read the full file, read the amended file (10 Punkte)). Die Quittungen und die Akten in die Aktentasche stecken.

4.00 Uhr, Corridor: Vor Mr. Hughes' Büro warten, bis er geht. Dann die Tür mit der Kreditkarte öffnen (unlock the door with the credit card), die Tür öffnen und ins Büro gehen.

Dann Mr. Hughes's Office:

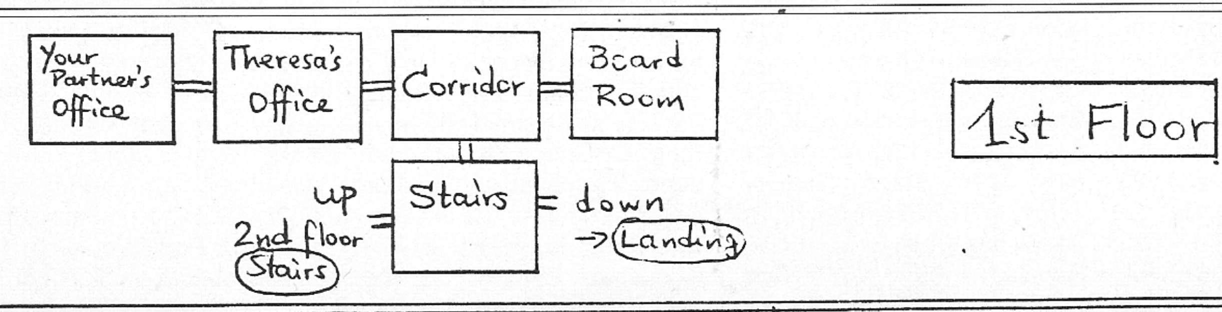
CORRUPTION

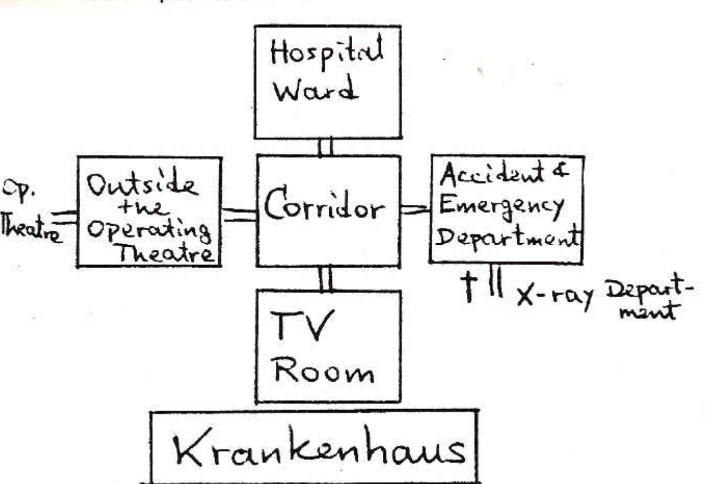
Magnetic Scrolls

© Wolfgang Fride

Police Station
Pharmacy
Outside Police Station
Pavement
HANOVER STREET
Ampel
Park
Park
Paved Area
Park
On the Bandstand
nw
down
By the Duck Pond
LONDON ROAD
Outside Le Monaco
Restaurant
Back Yard
Casino
Private Room
Pavement
Car Park
up
down
Outside the Office Building
Reception
north
Landing
up → 1st Floor Stairs
→ South

Die Schublade mit dem Schraubenzieher aufbrechen (break the drawer with the screwdriver). Das Dokument nehmen, lesen und in die Aktentasche stecken (25 Punkte).
Dann Police Station: Dem Wachtmeister (sergeant) das Rauschgift (powder) aus der Aktentasche zeigen. Man wird dann in den Interview Room geführt.
Dann Interview Room: Folgende Reihenfolge unbedingt einhalten: Tell the inspector about David, tell the inspector about the cassette, give the cassette to the inspector, tell the inspector about the affidavit, give the affidavit to the inspector, tell the inspector about the certificate, give the certificate to the inspector, tell the inspector about the phone conversation, tell the inspector about the ledger, tell the inspector about the receipts, give the ledgers and the receipts to the inspector, give the envelope to the inspector, tell the inspector about the phone call, tell the inspector about the document. Wenn der Inspektor um Mithilfe bittet, „say yes" eintippen (20 Punkte).
Dann Restaurant: Dem Ober zeigt man die Casinochips aus dem Safe.
Dann Back Yard: An die Tür klopfen. Da man Chips hat, kommt man hinein (10 Punkte).
Dann Casino: Absaven und alle 3 Spiele spielen, so lange man Lust hat. Dann abgesavten Spielstand laden und am besten Trente-et-quarante spielen (play trente). Alles auf Rot oder Schwarz setzen (z.B. bet 500 Pounds on red). Wenn man gewinnt, weiterhin alles setzen, bis man alles verliert. Dann um Kredit bitten (ask the teller about credit). Man gelangt dann automatisch ins Hinterzimmer (10 Punkte).
Dann Private Room: Hier wartet man, bis die Polizei kommt. Das Spiel ist dann gelöst und der Glückwunsch "you have beaten Corruption" erscheint auf dem Bildschirm. Eine nette Sequenz, die weitere 10 Punkte bringt, ist für die Lösung nicht erforderlich, spielt sich aber ganz gut:
Chemist: Man nimmt den Film und verläßt die Apotheke, ohne zu bezahlen.
Park: Man geht spazieren, bis man verhaftet wird und in die Zelle gesperrt wird. Das Rauschgift darf man aber nicht bei sich tragen!
Cell: Man setzt sich aufs untere Bett und fragt den Mitgefangenen, McNally, nach dem Casino (ask McNally about the casino). Er gibt uns daraufhin einen Streichholzbrief, mit dem man ins Casino gelangt. Man bittet dann MyNally zweimal um Hilfe (ask Mc Nally about help), der Aufseher erscheint, kämpft mit McNally und verliert seinen großen Schlüssel. Wenn man Lust hat, kann man auch mitkämpfen (hit the sergeant). Man nimmt den Schlüssel, geht nach Norden und schließt die Tür mit dem Schlüssel auf. Man geht nach Norden in den Interview Room,





nimmt die Sachen vom Tisch und verläßt die Polizeiwache durch S, W, S. Man geht jetzt auf schnellstem Wege ins Badezimmer.

Bathroom: Mit den vorher dort abgelegten Dingen rasieren: Put the plug into the hole, turn the tap, wait, turn the tap, put the soap into the water, take the soap and rub it, shave the beard with the razor. Danach wird man nicht festgenommen, es sei denn, man geht direkt in die Polizeiwache.

Um nicht zwei der sehr schönen Bilder zu verpassen, sollte man am Start in seinem eigenen Büro mal aus dem Fenster schauen. Im Krankenhaus sollte man mal in den Operationssaal gehen. So nun viel Spaß beim Spielen und einen ganz besonderen Dank an Wolfgang Fröde, der sich für die Lösung verantwortlich zeigt!

TIPS ***** TIPS ***** TIPS ***** TIPS ***** TIPS

Hier ein Cheat für **HAWKEYE**: Wenn man mitten im Spiel "Inst Del" drückt und sich töten läßt, kommt man automatisch und ohne Lebensverlust einen Level weiter.

****

Bei **RETURN TO GENESIS** auf dem ST kann man auch nach dem Laden im Titelbild "Wasp.ASM" eingeben. Drückt man hiernach "F5", kann man nicht mehr getroffen werden.

****

Bei **KARATE KID II** auf dem Amiga muß man einfach "P" drücken, um ins nächste Level zu gelangen.

****

Der **JACK ATTACK**-Cheat für den C-16 funktioniert herrlich einfach. Man muß nur die Tasten "Return", "=", "Sternchen" und das "Pfundzeichen" drücken.

****

Und hier haben wir einen Tip für das SSI-Programm **STELLAR CRUSADE**: Zuerst speichert man mal einen Spielstand ab, läßt sich dann die Daten der Planeten ausgeben, die man gerne abändern möchte und schreibt sich diese auf. Nun lädt man einen Diskmonitor, der fähig ist, nach Bytefolgen zu suchen, und läßt diesen zuerst nach den aktuellen Werten als "Word" suchen, also z.B.: Aktueller Wert - Farms 20 (Hex), Mines 25 (Hex), Refineries 45 (Hex), Factories 22 (Hex)....Man läßt also nach folgenden Bytes suchen: "0020 0025 0045 0022". Genauso verfährt man mit den maximalen Werten, die 3000 Bytes hinter den aktuellen Werten liegen. Diese kann man bis zu einem Wert von "FF" (255) steigern, mehr ist leider nicht drin, allerdings auch nicht nötig. Aber Vorsicht: Es müssen immer beide Werte verändert werden, und die Einwohnerzahl muß ebenfalls steigen, da man sonst negative Werte bekommen und nichts mehr bauen kann. Die Einwohnerzahl steht ein paar Bytes vor den anderen Daten, auch darauf kann man seinen Diskmonitor ansetzen. Dieser Wert sollte maximal 4FF (Hex) betragen, was sich als ausreichend erwiesen hat. Schön' Dank an Markus!

****

Was wächst so bei **VERMEER**? Ankara: Tee/Tabak; Bombay: Tabak; Colombo: Tee/Tabak; Mombasa: Tee; Duala: Kaffee; Abidjan: Kaffee; Rio: Tabak; Bogota: Kakao; Guatemala: Kaffee; Mexico: Kaffee; Richmond: Tabak; St. Louis: Tabak!

****

Für alle Spieler des **FAERY TALE ADVENTURE** haben wir hier die Koordinaten aller mehr oder weniger wichtigen Orte des Spiels: **Höhleneingänge:** Grimwood: 88/46, Ice: 19/27, **Statuen:** Grimwood: 100/41, Seahold: 107/124, Isle of Sorcery: 61/27, **Städte:** Tambry: 74/61, Azal: 27/76, **Sonstiges:** Castle des Witch Evils: 104/27, Hemsath's Tomb: 52/75, Vermillion Amor: 97/51, Temple mit Sun Stone: 84/100, Watchtower: 107/67, Citadel of Doom: 44/113, Pixel Grove: 24/46, Outlaying Fort: 17/80, Isolated Cabin: 36/51, Forbidden Keep: 89/103, Crypt: 77/67. Vielen Dank an Martin Runkel!

****

Hier eine Hilfe für das Spiel **MEWILO**, und zwar die Antworten auf die Fragen in der Brennerei:
Die Bagasse wird zur Produktion von Zucker benutzt; Die Mangrove ist eine Gebüschart an dunklen Ufern; Der Madrastoff kommt aus Indien; Die ersten Einwohner von Martinique waren Arawaken; Der "Feroge" ist aus Avocados und gesalzenem Kabeljau; Der Lauf der "Gommiers" ist im Meer; Die Sklaverei ist auf Martinique abgeschafft worden (22. Mai 1818); Er wiegt gerade Rum; Ein "Manicou" ist eine Art Opossum; Ein Collier-Chou ist ein Schmuckstück aus ziseliertem Gold; Die ersten Einwohner (Arawaken) waren friedliche Künstler; Eine "Lanzenspitze" ist eine Schlange; Martinique ist 1502 von Kolumbus entdeckt worden; "Décollage" ist der erste Rum des Tages; Der "Mascesillier" gibt scharfe Pflanzen (?); "Anoli" ist eine kleine grüne Eidechse; Der Friseur für Frauen "Tête à Bouts" hat eine gefühlsmäßige Bedeutung; Zu Ostern ißt man traditionell Martoutou aus Krabben; Der Baum im Hof ist ein Wanderbaum; "Laghia" ist ein Kriegstanz; Ein "Pitt" ist eine Hahnenkampfarena; Die Franzosen besetzten Martinique 1635 das erstemal; Die Engländer besetzten Martinique dreimal; Hi Thorsten aus Wehrheim!

****

Das Datum für den Cheatmode bei **DANGER FREAK** ist "17.04.70"!

****

Und 'n bißchen was für den Amiga. Was man benötigt: Einen Monitor und eine Sicherheitskopie des jeweiligen Games. So gehe man vor: Man lade das jeweilige File an die Adresse $40000. Dann assembliere man n NOPs an die unten stehenden Speicherstellen und speichere das Ganze wieder ab. Na denn: **BUBBLE BOBBLE**: File "Bubble": an $468A4 vier NOPs, an $468BC vier NOPs; **ROLLING THUNDER**: File "Game": an $406B81 ein NOP, an $40F38 zwei NOPs; **ROCKFORD**: Programmfile: an $4709C drei NOPs, an $470BA drei NOPs. Sind von Tom Beuke aus Unna.

****

Wir sind immer zu einer Schandttat bereit: Hier noch einige wichtige Telefonnummern: Queen Elizabeth II: 01930 4832; Maggie Thatcher: 01233 3000; Mikhail Gorbatschov: 010 7095 295 9051; Ronald Reagan (bitte Zeitverschiebung beachten!): 0101 202 456 1414; Helmut Kohl: 0228561; Papst Paul II: 010 39 66982; notfalls müßt Ihr ein wenig mit den Vorwahlen spielen

Oft kopiert – nie erreicht!

Diesmal wird es von der Original-Arcadenversion von R-Type nur eine Original-Computerversion geben. Und zwar von ELECTRIC DREAMS.
Die haben in überzeugender Weise den IREM-Klassiker inclusive aller Besonderheiten umgesetzt. Vergeßt also alle Imitationen – es gibt nur ein R-Type. Ein Actionspiel, von dem die ganze Galaxie spricht.
Erhältlich für C 64, Amstrad und Atari ST.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: ________ Ort: ____________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm

SPACE QUEST II

✳✳ LÖSUNGSHILFEN ✳✳ LÖSUNGSHILFEN ✳✳ LÖSUNGSHILFEN ✳✳

Und dies ist eine Lösungshilfe für alle müden **SPACE QUEST II**ler, die wir von Marinos Yannikos erhalten haben. Schön' Dank an ihn, und viele Grüße nach Griechenland! Zuerst nimmt man alles aus dem "locker" in der Schleuse und geht nach links zum Aufzug. Dann steigt man in die Kapsel und wird zum Raumschiff gebracht. Später, nach der unsanften Landung, untersucht man den zerquetschten Wächter und nimmt die "keycard". Dann drückt man auf den Knopf im Schiff (von der unteren Seite). Danach geht man oben links hinter den Büschen aus dem Bild und von dort rechts. Dort bindet man den Eingeborenen los und geht zurück ins letzte Bild. Jetzt muß man sofort hinter einem Baum verschwinden (es genügt, wenn man die Spielfigur nicht sieht), bis der Wächter vorbeifliegt. Danach geht man oben links aus dem Bild und gibt die Order "form" (mail order form). Jetzt nimmt man die "whistle" aus dem Briefkasten. Dann kann man sich fallen lassen -es passiert eh nix. Nun geht man zu den weißen Kugeln auf dem Boden und nimmt eine davon ("get spore"). Danach geht man oben aus dem Bild und an der Pflanze vorbei, ohne sie zu berühren, und nimmt "berries" vom Strauch.
Dann wieder zurück (uff!) und beim Bild mit den zwei großen Bäumen in der Mitte nach oben rechts heraus. Dort reibt man sich mit den Beeren ein ("rub berries on suit") und geht durch den Sumpf nach rechts.

Im nächsten Bild sucht man oben rechts die Stelle, wo das Wasser tiefer ist. Dort hält man den Atem an und taucht ("hold breath") nach unten links und dann nach oben, bis man den Diamanten hat. Dann wieder zurück (Luft holen) und beim Sumpf nach rechts. Dort auf den morschen Baum steigen und nach rechts gehen, bis man hängt und diese schrecklichen Alpträume kriegt! Im Käfig dann zweimal schreien ("scream") und den "spore" auf den Jäger werfen (warten, bis er nah genug ist). Dann grabscht man sich den Schlüssel und sperrt die Tür auf. Noch schnell das Seil nehmen und verschwinden (nach oben). Dann sofort nach links (wenn man am Leben hängt) und zum morschen Baum. Da bindet man das Seil an den "log" (man kann's ja auch mal am "stump" versuchen...) und runterklettern ("tie rope to log, climb log, climb rope"). Dann weiter nach unten klettern (am besten mit dem Joystick) bis kurz vor dem Ende des Seiles.

Dann Tarzan spielen ("swing rope") und ganz links mit "F6" loslassen, nachdem der Gorilla dreimal die Hand ausgestreckt hat (beim nächsten Mal...). In der Höhle macht man "use gem", um Licht zu bekommen. Dann geht man nach links und kommt (bzw. fällt) zu den Eingeborenen. Nachdem man ihnen gefolgt ist, geht man zu den Zweien, die den Felsen schieben können, und tippt "say word" ein. Im Dunklen steckt man sich (igitt!) den "gem" in den Mund ("put gem in mouth") und sucht sich einen Weg aus dem Labyrinth (es ist irgendwo rechts unten).

Bei den Wasserfällen kann man duschen oder rechts aus dem Bild schwimmen. Dort den rechten Weg nehmen und dann rechts aus dem Bild schwimmen. Dort im Wasser bleiben und die Pfeife blasen. Dann sollte man den Satz "throw puzzle at beast" schreiben (ohne Return), kurz aus dem Wasser gehen und Return drücken. So kommt man ohne zu Sägemehl verarbeitet zu werden vorbei. Ferner kann man noch einen Stein bei dem durchbohrten Felsen nehmen.
Im nächsten Bild versteckt man sich sofort hinter dem ersten Busch und wartet, bis der Wächter ein bißchen mehr rechts als in der Mitte ist und nach rechts geht. Dann geht man schnell hinter den weiter links liegenden Busch, und wenn der Wächter wieder an derselben Stelle ist, hinter den linken Pfosten. Dann kann man gefahrlos zum rechten Pfosten gehen, sofern man weiter hinten im Bild ist als der Wächter. Am rechten Pfosten wartet man, bis der Wächter kommt, und nachdem er hinter dem Pfosten verschwunden ist und anfängt nach links zu gehen, steckt man die Karte in den Schlitz beim Aufzug ("insert keycard"). Oben angelangt geht man hinten links zum Raumschiff und öffnet die Tür.

Drinnen bereitet man den Motor vor etc. Mit ("press power, press ascent, turn dial") und drückt mit dem Joystick usw. nach unten, bis man hoch genug ist. Dann nochmal ("turn dial") und den Joystick nach vorn. In dem Raumschiff von Vohaul angelangt, geht man zu einem der Aufzüge, links oder rechts, und sucht die Stockwerke 3 bis 5 ab. In den Zimmern findet man einen "plunger", einen "basket" und zwischen den Anzügen ein Feuerzeug. In der Toilette kann man sich in der leeren Kabine "entlasten" und das Klopapier nehmen. In einem dieser Stockwerke findet man in einem Zimmer (um hinein zu kommen, drückt man ganz einfach auf den Knopf davor) einen "glass-cutter".

Wenn man alles beisammen hat, geht man zurück in den ersten Stock zum eigenen Raumschiff und von dort nach unten. Dort geht man kurz nach links und nach rechts, bis man eingesperrt ist. Dann geht man nach links und wartet, bis der Boden fast ganz weg ist, und steckt den "plunger" an die Wand ("put plunger on barrier"). Wenn der Boden wieder zu ist, kann man wieder heruntersteigen. Nun steckt man das Papier in den Korb, stellt diesen ab und zündet ihn an ("put paper in basket, drop basket, burn basket"). Dann geht man nach rechts zu Vohaul 's Zimmer und zu ihm selbst. Nachdem man eine kleine Überraschung erlebt hat, schneidet man das Glas mit dem "glass-cutter", steigt in die Lüftungsschächte ("climb vents") und drückt den roten Knopf. Dann geht man wieder hinaus, links zum "keyboard" und zieht den Hebel herunter "pull switch".

Dann schreibt man "type enlarge" und geht zum Glaskäfig zurück. Man geht hinein und hat bald seine ursprüngliche Größe wieder. Dann schaut man auf den Monitor und gibt den Code SHSR ein (steht auf Vohaul's Hand).

Dann muß man die Leiter rechts rauf (am besten mit "9" am Zehnerblock) und im nächsten Bild die Box öffnen, um die "oxygen mask" zu bekommen. Dann rechts weiter und im nächsten Bild die Maske aufsetzen. Wenn man am Gang angekommen ist, muß man nach links und beim dritten Bild zur ersten Tür gehen und schnell "press button" und "enter pod" schreiben (die Geschwindigkeit auf jeden Fall vorher auf "slow" stellen!!!!). Schließlich muß man noch die Schlafkapsel öffnen und hineinsteigen ("open chamber, enter chamber").

TIMES OF LORE

Commodore Amiga



The Knight one of three character classes.

Atari ST



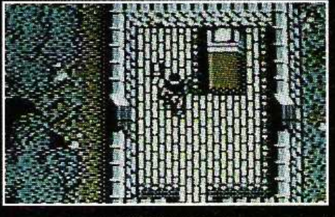
Converse through simple commands and menus.

DISCOVER AN ARCADE ADVENTURE WITH HIDDEN DEPTHS

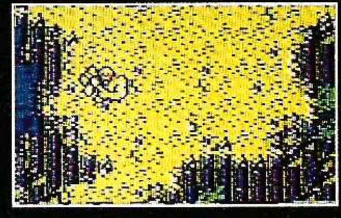
Discover Times Of Lore, Origin's first adventure on cassette. Acclaimed British designer Chris Roberts has taken the best of arcade and adventure – fast and furious combat, stunning graphics and animation, unrelenting danger and challenge – and introduced the depth of a classic fantasy role playing game.

Entirely joystick driven, Times Of Lore continuously tests your combat skills while you gradually become involved in a compelling plot. With 13,000 screen locations, a powerful but easy-to-use menu and icon interface, scores of interactive characters and music by Martin Galway, it ventures further than other arcade adventures.

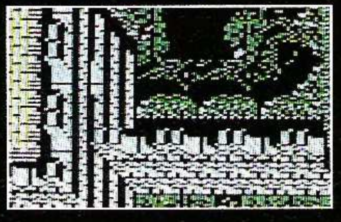
Origin have broken new ground in Times Of Lore. Isn't it time you did too? Available for: C64/128 Cassette £9.95, Disk £14.95, Spectrum 48/128K Cassette £9.95, Spectrum +3 Disk £14.95, Amstrad 464/6128 Cassette £9.95, Disk £14.95, Atari ST £24.95, IBM/PC & Compatibles £24.95, Apple £19.95, Commodore Amiga £24.95.



C64/128



Spectrum



Amstrad

Journey through an immense world of cities, dungeons, and a stunning variety of natural terrain.



Origin, MicroProse, 2 Market Place, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 54326

Kleine Korrektur zur Ausgabe 8+9/88:
Um bei **WIZBALL** weiterzukommen, muß man WIZBOREWIZ, und nicht etwa mehrmals WIZZBORE eingeben.

****

So, nun endlich einige Tips für alle **SEREAMIS** von Gaby und Sven aus Heilbronn: 1. Zum Bettler gehen und ihm die Zechinen geben, 2. Das Gewand anziehen, und man kommt an den Wächtern vorbei, 3. Hinter dem Vorhang verstecken und dann zur Tür gehen, 4. Den Schrank öffnen, die Lampe nehmen und die Tür schließen, 5. Bibliothek: Den Koran nehmen (Geheimtür öffnet sich), durch die Tür gehen, Lampe anzünden, Treppe runtergehen, 6. Musikzimmer: Die Flöte nehmen, 7. Küche: Den Gong schlagen, nach Norden gehen, das Fleisch nehmen und gleich hinaus gehen, 8. Vorgarten: Das Seil vom Brunnen nehmen, vorher aber den Eimer losmachen und stehenlassen, 9. Eßzimmer: Die Orange nehmen, 10. Schlafzimmer: Die Orange an den Papagei verfüttern, 11. Garten: Den ovalen, den runden und den eckigen Stein nehmen, durch den Wasserfall gehen, Flöte spielen, Orchidee pflücken, 12. Keller: In die Ecke sehen, Knochen nehmen, 13. Wasserschacht: Das Seil auf den Haken werfen, befestigen, hinaufklettern, 14. Beim Hund: Den Knochen hinlegen, 15. Dolchraum: Die Steine auf den Boden legen (der Weg ist frei), die Falltür öffnen, raufgehen, 16. Leilah's Zimmer: Leilah küssen, 17. Panther: Fleisch verfüttern, 18. Sultanin: Die Orchidee auf den Boden legen, die Eunuchen rufen (sie schlafen alle), die Kette öffnen, den Schlüssel nehmen. So, das war's nun aber. Schön' Dank!

****

Einen Cheat für **BARD'S TALE** auf dem IBM gibt's von Andreas Späth: Wenn man in Skara Brae die Taste *Z drückt, taucht an der ersten Stelle ein Stone Elemental auf, das alle Monster in Skara Brae (tagsüber) tötet.*

Und hier ein Tip für die Fuhrwerksinstandsetzung bei ***FUGGER****: Hat man mehrere Fuhrwerke, so ist deren Instandsetzung zeitweilig sehr teuer. Dies kann man aber umgehen, indem man alle Fuhrwerke, die in einem schlechten Zustand sind, wegschickt bis auf eines. Dieses wird nun instandgesetzt und somit alle anderen auch, aber zum Preis dieses einen! Das spart Kosten! Natürlich kann man sich auch einen fiktiven Spieler zulegen. Thanx to Stephan!*

****

```
Thrust II:
                 POKE 34200,0: REM unendl. Leben

Psycho Soldier:
                 POKE 40123,0: REM unendl. Leben

Bubble Bobble:
                 POKE 43871,52: REM unendl. Leben

ATV Simulator:
                 POKE 60250,0: REM unendl. Sprit

Through the Trapdoor:
                 POKE 47492,0: REM unendl. Leben

Ultimate Combat Mission:
                 POKE 36337,0: REM unendl. Leben Player 1
                 POKE 43734,0: REM unendl. Leben Player 2
```

So, hier der endgültige Tip zu ***AFTER BURNER*** *auf dem Sega: Man muß im Titelbild einhundertmal (!) die Pausetaste drücken. Ehrlich: Nun kann man die Continue-Option, die sonst nur dreimal funktioniert, bis zum 17. Level nutzen (Joystick nach vorn und beide Knöpfe drücken). Thanx, Fritz Hien!*

****

Und da hätten wir gleich noch ein paar Tips für ***20.000 MEILEN UNTER DEM MEER****. Aus der Kajüte gelangt man so: Zuerst untersucht man die Leiche, worauf man die die Pistole nimmt und die Truhe untersucht. Nun nimmt man das Geld und untersucht die Lampe. Nachdem man die Pistole benutzt hat, untersucht man die Lampe erneut und nimmt den Schlüssel. Jetzt kann man die Tür öffnen und nach Osten gehen. Und aus dem Boot gelangt man so: Zuerst geht man nach Süden, woraufhin man die Kanone untersucht. Danach nimmt man die Heckenschere, geht zweimal nach Süden und danach gen Osten. Nun suche man solange, bis man ein Messer findet, und nehme dieses. Jetzt untersucht man noch das Beiboot, geht nach Osten und zerschneidet das Seil. Das war's. Vielen Dank an TST.*

Bei ***ULTIMA IV*** *auf dem C-64 findet man in Track 14, Sector 0 und 1 die Werte der Charaktere. Wer mit einem Diskettenmonitor umgehen kann, der hat mit etwas Geschick Charaktere nach Wahl.*

****

Von Ansgar Pein haben wir den Tip, wie man bei ***SUPER MARIO BROTHERS*** *in die Negativwelt gelangt: Am Ende der Welt 1.2 muß man, anstatt in die Röhre zu gehen erstmal den Bildschirm ganz nach links scrollen, naja, jedenfalls so weit wie es geht. Dann in den zweiten Stein von rechts hineinspringen (d.h. ihn zerbröseln, was natürlich nur geht, wenn man Super Mario ist). Wenn man nun in den Stein ganz rechts springt (klappt nicht immer, also öfter probieren!), bleibt man in diesem hängen und gelangt über ihn in die Negativ-Welt.*

****

So, jetzt noch einen Tip zu ***THE PAWN****: Wenn man bei der Prinzessin im Room of Incarceration* ist, sollte man so vorgehen: Tie band to dress with rope, drop rope, get rope, untie rope, tie band and belt together with rope, drop rope, look princess. Von Alexander aus Dillenburg!

MANIAC MANSION: Na hallo, noch ein verzweifelter Versuch, einen Schlüssel ins Leben zu rufen. Gilbert meint, was zu wissen, und das geht so: Man nimmt Razor (?) und geht zum Kühlschrank. Dort nimmt man den Kopfsalat (?) und benutzt ihn mit Wasser aus dem Swimming-Pool. Dann benutzt man den Salat mit dem Pinsel aus dem Malraum. Dann gibt man seine ganzen Sachen bis auf den Kopfsalat Dave. Nun die Kraftmaschine fünfmal (!) benutzen und in den Kernreaktorraum (?) gehen. Dort findet man beim dritten Versuch den Schlüssel (???). Der Rest dürfte klar sein, falls das nicht wieder eine Ente ist (wovon ich auszugehen wage...).

****

Pac-Man lebt!

Das Pac-Man-Fieber grassiert wieder. Jetzt gibt es den wohl bekanntesten Helden der Computerspiele in einer atemberaubenden 3D-Version. In einer Original-Umsetzung des Arcadenspiels in Lizenz von NAMCO Ltd. Nach der Presse zu urteilen, hat Pac-Man mit diesem Computerspiel wieder einen Platz in den deutschen Hitlisten sicher. Durch hinreißende Grafiken und pfiffige Spielabläufe. Vorsicht! Pac-Mania macht süchtig!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



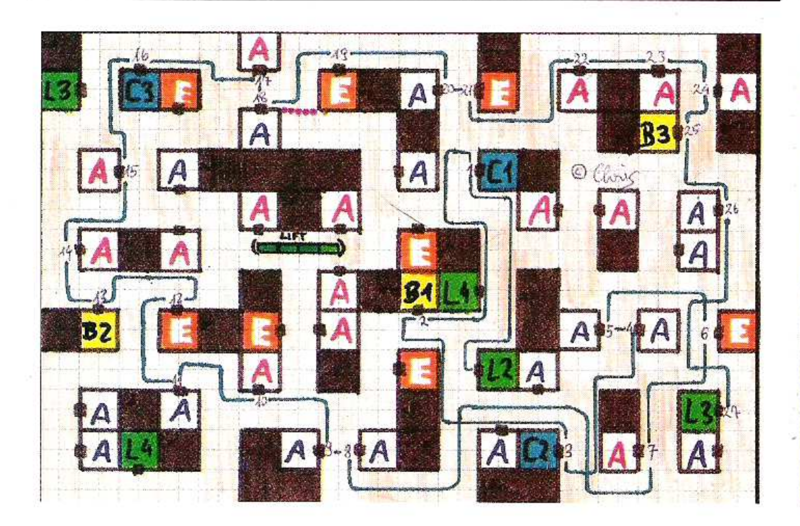
Das Programm

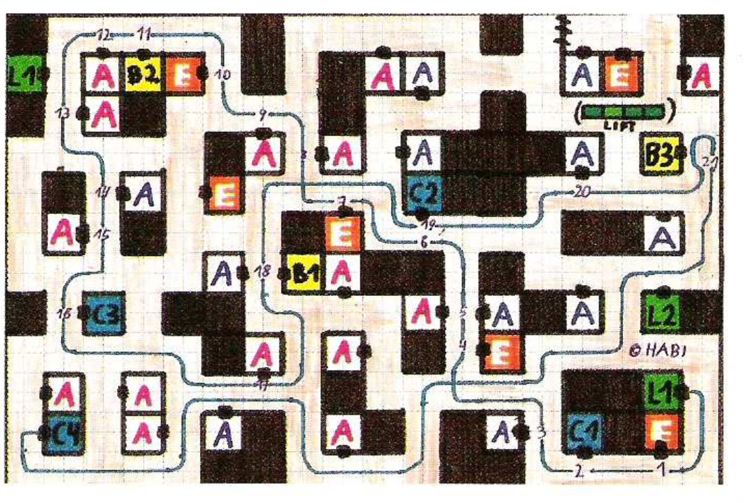
CANONRIDER

Diese **CANONRIDER**-Karte mußten wir leider (wegen der Größe) in zwei Teile splitten.

Vielen Dank an Stephan von Lionsoft!

Hier seht Ihr ein paar Karten zu **VINDICATOR**. Einen Herzlichen an die Einsender und viel Spaß an die Leser!





9 10 11 12 13 14 15 16

A B C D

25 26 27 28 29 30 31 32

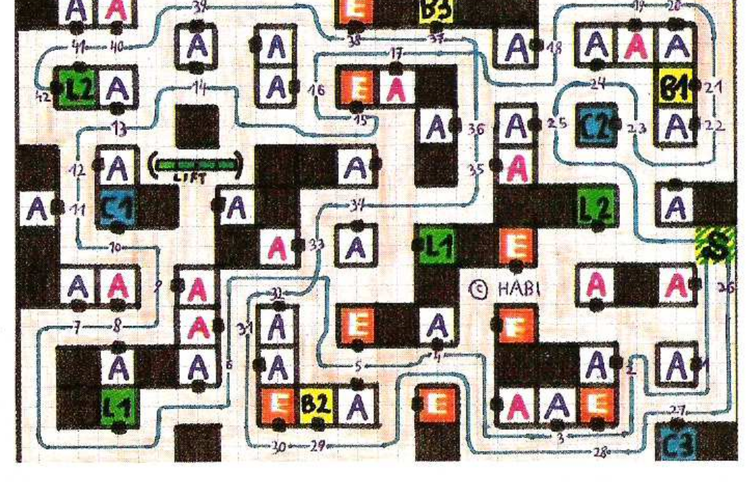
ENDE

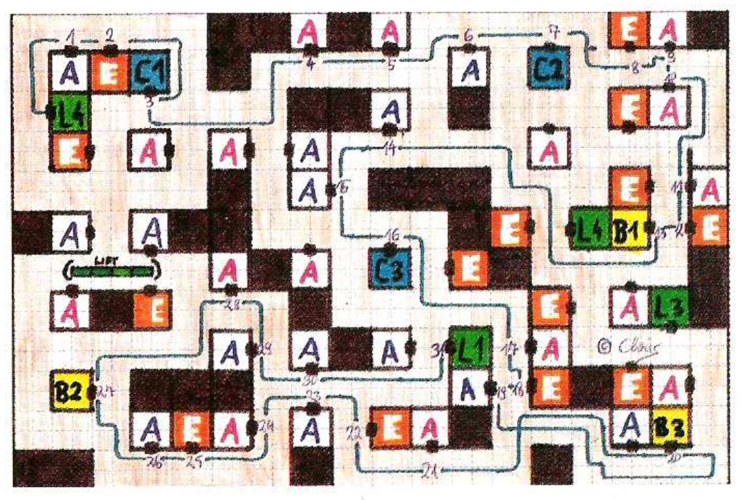
BONUS

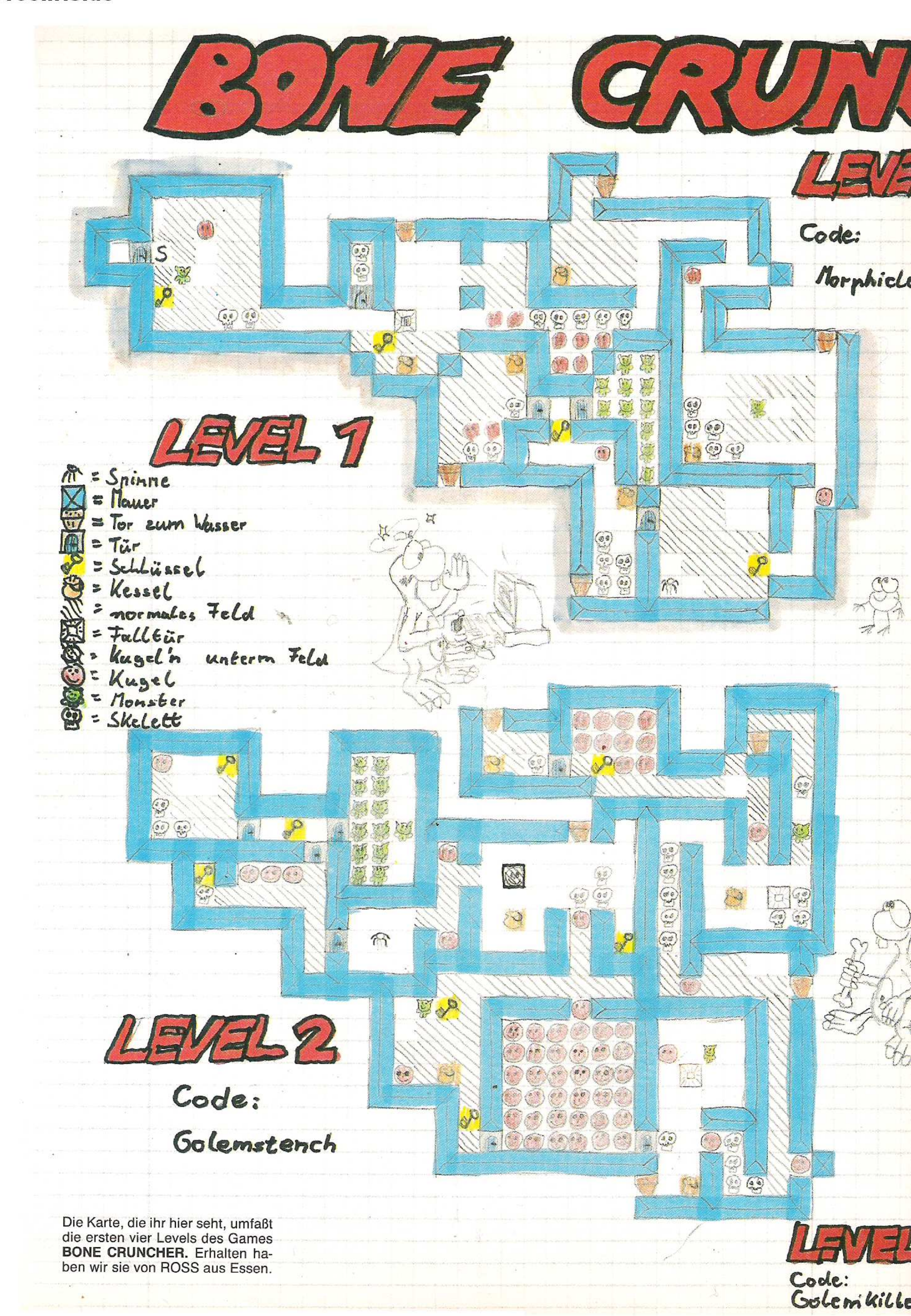
A B C D

OBJEKTE – AUFGABEN

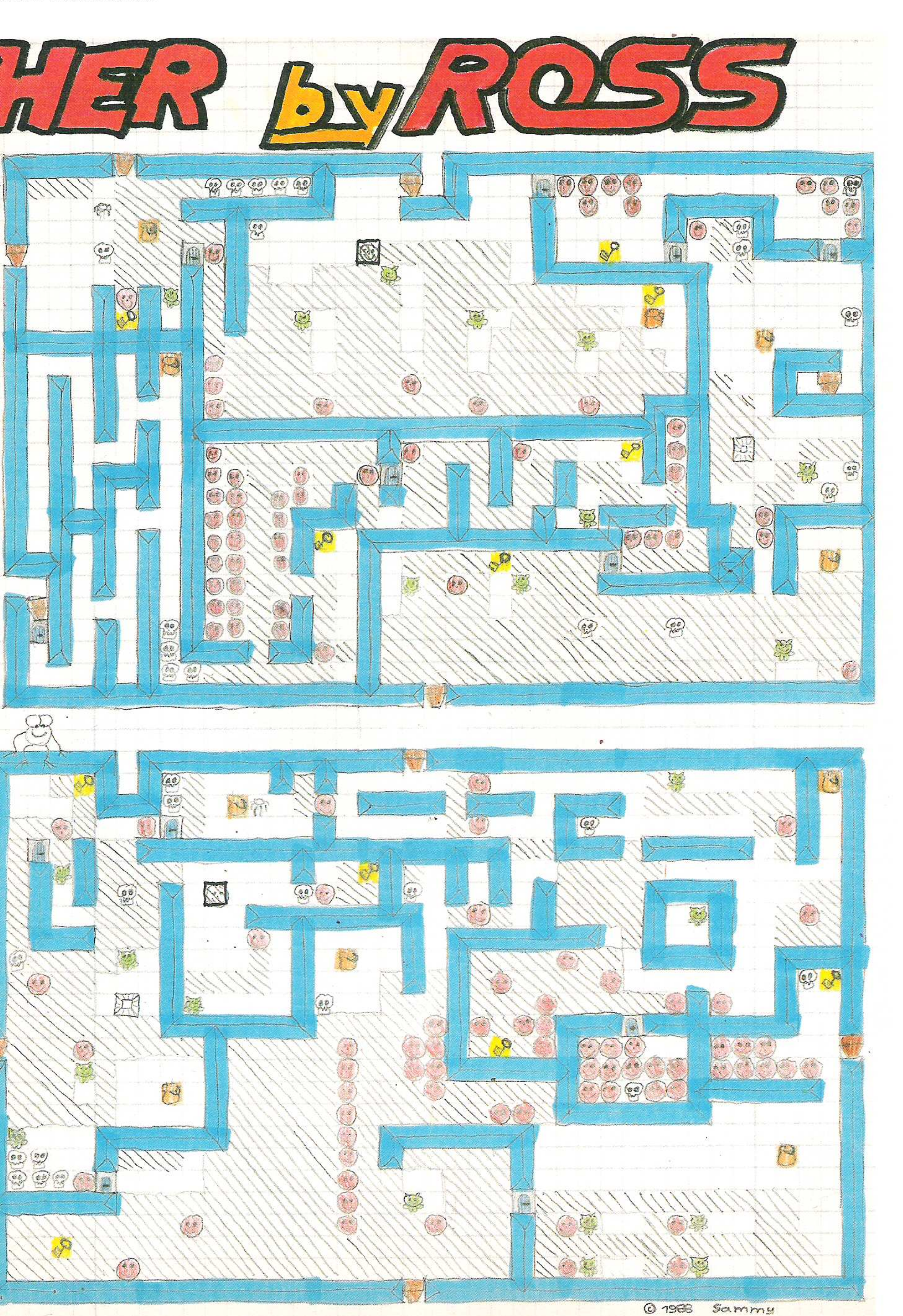
Objekt		Aufgabe
KUGEL	=	DREHKUGELN WEG
GIFT	=	PRESSPFLANZE WEG
EIMER	=	FEUER AUS
SCHLÜSSEL	=	TÖR AUF
PULVERSACK	=	6 STCK. SAMMELN
SCHRAUBSCHLÜSSEL	=	WASSER WEG
BOMBE	=	STEIN WEG
BLITZ	=	TOR AUF
SÄGE	=	BAUM WEG







Die Karte, die ihr hier seht, umfaßt die ersten vier Levels des Games **BONE CRUNCHER.** Erhalten haben wir sie von ROSS aus Essen.


HER by ROSS
© 1986 Sammy

NETHERWORLD: Hier ist der Cheat (C-64): Einfach während des Spiels "E", "2" und "4" drücken.

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Die Diskettentricks, die wir in der Juni/Juli-Ausgabe für **WIZARD'S CROWN** veröffentlicht haben, laufen auch auf dem ST! Man nehme einen Diskmonitor und suche auf Track 40 Sektor 06 nach dem ersten Namen der Party. Danach funktioniert alles wie beschrieben. Danke Andy!

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

So, da hätten wir ein bißchen Cheat für den Speccy: **ROLLING THUNDER**: Im Menü langsam J-I-M-B-O (Beep!) eingeben ergibt unendliche Leben und Energie. Im Spiel "Caps Shift" und "N" drücken stellt den Normalzustand wieder her. Drückt man während des Cheatmodes "I", kommt man einen Level weiter. **STREET HASSLE**: Während der Sterbesequenz (Trommeln auf der Erde) "L" drücken. Dann die Frage mit "N" (no) beantworten: Volle Energie und Leben.

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Wenn man beim **PROFESSIONAL BMX SIMULATOR** auf dem C-64 folgenden Poke eingibt, haben alle vier Spieler unendliche Zeit: Poke 8692, 0. Neustart mit SYS 4096. Thank you, Jan Derk!

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Ein paar Cheats für den ST hat uns "Rygar" zugeschickt. Hier sind sie: **ECO**: Wenn man hier die Tasten "Ctrl-S" oder "Alternate-S" drückt, so kommt man, ohne etwas gegessen oder sich vermehrt zu haben, in das Gen-Design-Menü und kann sich weiterentwickeln. **OUT RUN**: Hier muß man während des Spiels S-T-A-R-I-O-N eintippen und kann mit folgenden Tasten einige Zusatzfunktionen anwählen: "B": Extended Play; "D": Speichert Bild; "Q": Gibt Infos über das Programm; "S": Man kommt eine Stufe weiter; "T": Zehn Extra-Sekunden; "X": Programmabbruch.

Hier sind ein paar Spiele-Pokes für den Speccy 48k

von: H_2O

Mario Bros.:
POKE 50363,x — x = Anzahl der Leben

Elevator Action:
POKE 43820,0 — Unendlich Leben

720°:
POKE 41926,0 — Unendlich Zeit

Nebulus:
POKE 32889,0 — Unendlich Zeit
POKE 32890,0 — Unendlich Zeit
POKE 32921,0 — Unendlich Leben
(Falls der POKE aus ASM 7/88 nicht funktioniert)

Cybernoid:
POKE 36687,0 — Unendlich Leben
POKE 39915,0 — Keine Feinde

Inspector Gadget:
POKE 55237,0 — Unendlich Leben

Moley Christmas (Monty Free):
POKE 34117,0 — Unendlich Energie
POKE 38302,0 — Unendlich Leben

Rygar:
POKE 61577,0 — Unendlich Leben

Moon Strike:
POKE 42205,0 — Unendlich Leben

Bei **BETTER DEAD THAN ALIEN** für den Cheat JEKEELV eingeben.

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Ein Cheat für **FIREFLY**(C-64): In die Highscoreliste NO METERS eingeben.

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

PACLAND: In der Highscoreliste auf dem ersten Platz BTIME eingeben. Schönen Dank an OSW '85!

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Ein Poke für **TRAZ:** POKE 42200, 173: SYS 32768.

Vielen Dank an alle Einsender: Im Titelbild von **VINDICATOR** ENOLAGAY im zweiten Teil OPPENHERIMER eingeben

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Also, wer bei **IN 80 TAGEN UM DIE WELT** nicht mehr weiterkommt, der braucht nur einen Resetknopf und SYS 2079. Thanx again, Jan!

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

TASK III: POKE 30744, 255: SYS 30720.

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Bei **BOP'N ROMPLE** kann man während der Anleitung "C" drücken, um in den Cheatmode zu kommen.

Für alle Besitzer eines Schneider CPC mit Multiface hier ein paar "Pokes", die mit jenem einzusetzen sind:
MLM 3D: POKE &27FA,&B7 (UL); POKE &2758,0; POKE &2759,0; POKE &275A, 0 (UE); POKE &27B2, &B7 (keine Zäune); POKE &271E,x (x Leben).
CURSE OF SHERWOOD: POKE &66AC,&B7 (UL); POKE &675F,x (x Leben).
JET SET WILLY II: POKE &82A8,&B6 (UL); POKE 81F0,x (x Leben).

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Wer bei **ULTIMA III** ein Schiff besitzt, der sollte mal die zwei Felder große Insel (südöstlich der Stadt Grey gelegen) besuchen. Mit "Dig" findet man hier eine Rüstung namens "Exotics".

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Und wieder einige Pokes für den Schneider!
STAIRWAY TO HELL: POKE $138F, x (x Leben).
BALLCRAZY: POKE &181E, x (x Leben); POKE &1C6F,&B7 (UL); POKE &1823, x (x Kugeln); POKE &1185,&B7 (unendlich Kugeln).
LIVINGSTONE: POKE &86DA, 0 (UL).
ARKANOID: POKE &256, x (x Leben Spieler 1); POKE &245, x (x Leben Spieler 2); POKE &2F3, 0 (UL Spieler 1); POKE &374, 0 (UL Spieler 2).
GUZZLER: POKE &566E, 0 (UL).
TETRIS: POKE &1F51, 0 (löscht die grauen Balken im Spielfeld).
ROAD RUNNER: POKE &23F, 0 (UL); POKE &E10, x (x Leben); Cheatmode: "US" im Titelbild drücken.
ARKANOID II: POKE &3318, 0 (UL); POKE &3189, x (x Leben, keine Anzeige).
Bekommen haben wir das alles von **The Head**. Danke auch!

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Die **VINDICATOR**-Codewörter stehen in der Highscoreliste.

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Und noch mehr Verbesserungen: Die **HACKER II**-Codes sind: DEMO PAM und WAMI.

Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

ocean

Mit dem Meister dieser Sportart trainiert sich's am besten! Gehen Sie in Konkurrenz in den Disziplinen 100-m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung, Diskuswerfen, 400-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Speerwurf, Hochsprung, Stabhochsprung und 1500-m-Lauf. Das erfordert schon eine Menge Training …
Daley Thompson kämpft um seine Medaillen auf Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und PC.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

ASM 11/88

Name: __________

Straße: __________

PLZ: ______ Ort: ______

An: ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm



KOPFNUSS

CHRONOQUEST

CHRONO QUEST von PSYGNOSIS ist ein Adventure, das sich in Windeseile in die Herzen der Adventure-Freunde gespielt hat. Grund genug für ASM, sich dem Grafik-Abenteuer in DEUTSCH (!!!), das ausschließlich über Ikonen gesteuert und geklickt wird (kein Texteingabe-Verfahren wie bei den Vertretern der "klassischen Art"), zu widmen und "es eben mal durchzuspielen". Wir hoffen, daß nun alle CHRONO-QUEST-Fans ihre Antworten auf die unzähligen Fragen (="Quest") finden werden. Vielleicht noch ein paar Worte zum Spielablauf: Das vorliegende Adventure, welches übrigens schon mal unter dem Namen "Explora Time Run" gelaufen ist (Zwischenstände konnten damals nicht abgespeichert werden), versetzt den Spieler in die farbenprächtigen Welten der Urzeit, der frühen Kulturen in Indien, Ägypten, Mexico und der Zukunft. Per Zeitmaschine - à la Herbert George Wells - geht's auf die Reise durch die Vierte Dimension. Voraussetzung für das "Traveln" durch die Zeiten ist das Auffinden bestimmter, wichtiger Lochkarten im Schloß, das zu Beginn des Games erscheint (eigentlich auch immer dann, wenn man mal "in den Keller" muß). Man finde zunächst deren vier, ab in den Keller, und schon geht's auf die Reise! Na, dann will ich mal ablegen - "Leinen los!"

"Mal eben so durchgespielt..."

Von TORSTEN BLUM

[Fotos Atari ST; engl. Fassung]



Programm: Chrono Quest, **Systeme:** Atari ST (mit einem flüchtigen Blicke gestreift, ha, ha, ha!), Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Anmerkung:** Bei der ST-Version ist es möglich, 11 (in Worten: elf) Gegenstände auf einmal zu tragen und zu benutzen. Bei der Amiga-Fassung können leider nur zehn Objekte gleichzeitig benutzt werden, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von:** Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26. Tel: (030) 402 5941; Leisuresoft, Bergkamen, Psygnosis, Liverpool, England.

Steigen wir also gleich ein und geben die ersten Tips zur...

Zur Lösung:

Bei der Lösung zum Adventure beschränke ich mich auf wenige Vokabeln, um zu erreichen, daß sofort das richtige Icon angeklickt wird. Wir können z.B. mit dem "Benutze-Icon" ja verschiedene Aktionen ausführen. Auch müssen wir genau zwischen dem "Bewege-Icon" und dem "Drehe-Icon" unterscheiden. Aber sicher haben Sie schon einige Stunden mit "Probe-Expeditionen" verbracht. Denn diese Kopfnuß sollte wirklich nur zu Rate gezogen werden, wenn ein Weiterkommen absolut nicht möglich ist.

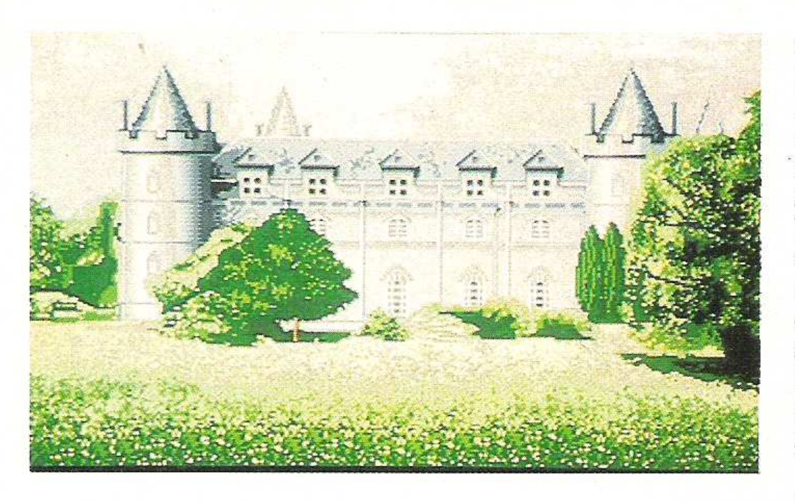
Unser Adventure beginnt in einem wunderschönen Schloß an der Loire. Hier sind vier Lochkarten und wichtige Gegenstände zu finden, die uns bei der Lösung vieler Aufgaben helfen sollen, diese heil zu überstehen.

Im Schloß:

Wir stehen im Foyer. Von hier aus gehen wir als erstes nach Osten in eine Bibliothek. Das Einzige was uns hier auffällt, ist eine Schmuckkugel. Diese nehmen wir an uns. Wir verlassen die Bibliothek nach Westen und montieren die Schmuckkugel im Foyer auf das linke Treppengeländer.

Wir steigen nun die Treppe hinauf und befinden uns in einem Flur, von dem zwei Zimmer abgehen. Auf der rechten Seite steht eine Säule mit einer Statue. Diese Statue untersuchen wir und entdecken am Fuße des Mohren einen kleinen Schlüssel. Mit diesem Schlüssel können wir den Schrank in der Bildmitte öffnen. Die gefundenen Handschuhe nehmen wir auf, den Schlüssel legen wir aus Platzgründen ab. Auch der Rand des Teppichs sollte uns interessieren, denn hier finden wir die erste Lochkarte!

Nun sollten wir eines der beiden Zimmer in Augenschein nehmen. Im linken Zimmer werden wir nichts finden - absolut nichts -. Im rechten Zimmer dagegen... Wir sehen erst einmal unter das Kopfkissen und finden dort Lochkarte Nummer Zwei. Dann öffnen wir die Schublade des Nachttisches und finden hier einen Zettel mit einer Zahlenkombination. Zum guten Schluß werfen wir noch einen Blick unter das Bett. Dies wird belohnt: ein Wurfhaken kommt hier zutage, den wir ebenfalls mitnehmen.

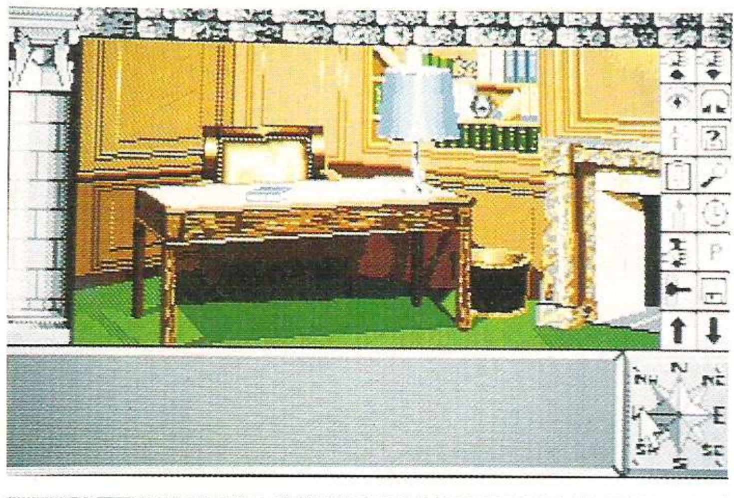


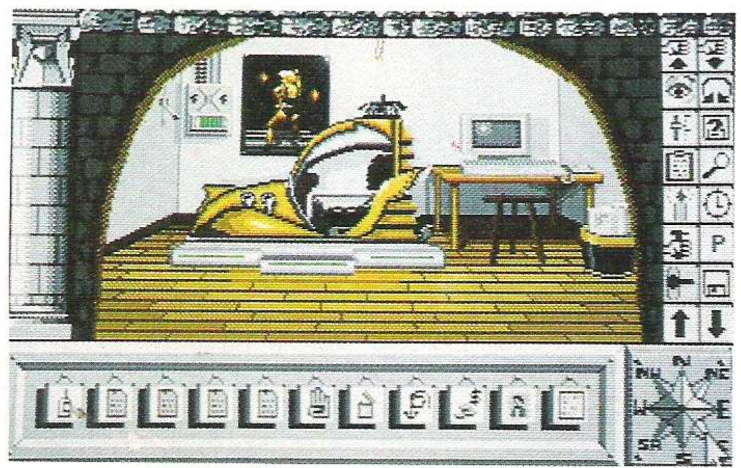
Folgende Gegenstände besitzen wir: Ein Bild des Butlers, ein Testament, ein Paar Handschuhe, einen Zettel mit Zahlen, einen Wurfhaken und zwei Lochkarten.

Wir gehen nun wieder zurück in den Flur und von dort aus die Treppe wieder hinunter. Im Foyer angekommen, widmen wir uns nun dem westlichen Teil des Schlosses. Wir stehen in einem Eßzimmer, in dem nichts zu finden ist. Dann gehen wir nach Norden und betreten die Küche. In den einzelnen Schränken und im Backofen ist nichts zu finden, wir nehmen deshalb erst einmal die Flasche mit dem Wein, wobei wir dann allerdings den Wein (nicht die Flasche) wieder ablegen müssen. (Wir müssen ja einen klaren Kopf gewahren). Nun untersuchen wir auf der linken Seite die Arbeitsplatte und finden dort eine Truhe. Diese Truhe öffnen wir mit dem Zettel. Wir entnehmen der Truhe das Geld und das Feuerzeug. Da Geld nicht glücklich macht, legen wir dieses und den Zettel wieder ab. Nun marschieren wir wieder gen Süden ins Eßzimmer und von dort aus nach Osten ins Foyer des Schlosses.

Nun gehen wir nach Nord-Ost. Wir stehen jetzt im Dunkeln. Logischerweise entzünden wir hier unser Feuerzeug und steigen die Treppe hinauf, gehen dann nach Osten. Wir befinden uns in einer kleinen Familienkrypta. Links neben dem Bild der verstorbenen Mutter entdecken wir ein paar Kerzen, die wir ebenfalls sofort entzünden, anschließend löschen wir das Feuerzeug! Unserer Aufmerksamkeit widmen wir einem Buch, das auf einem Altar in der Mitte des Bildes liegt. Hier

finden wir die dritte Lochkarte. Nun inspizieren wir den Keller des Schlosses. Wir gehen also nach Westen, dann die Treppen hinunter und wieder nach Osten.
Wir stehen inmitten eines kleinen Konstruktionsbüros. Als erstes legen wir hier die Flasche und den Wurfhaken ab. Jetzt untersuchen wir den Spiegel rechts an der Wand und entdecken einen verborgenen Schalter, den wir drücken. In diesem Augenblick öffnet sich eine der beiden Schranktüren. Aber Vorsicht! Würden wir jetzt durch die Tür gehen, würde uns im wahrsten Sinne des Wortes der Schlag treffen. Wir gehen jetzt zurück ins Foyer, nehmen die Schmuckkugel und legen diese sofort wieder ab. Im Anschluß daran untersuchen wir den kleinen Pokal, der auf einem Regal oberhalb des Stuhles steht. Hier befindet sich die vierte und letzte Lochkarte.
Jetzt wieder nach Nord-Ost, Treppe hinab, nach Osten, und





wir stehen wieder im Konstruktionsbüro. Unser Interesse gilt jetzt dem Sekretär; wir öffnen die linke Schublade und entdecken dort Sicherungen, die wir aufnehmen. Jetzt gehen wir nach Norden (durch den Schrank) und stehen vor der Zeitmaschine. Wir sehen an der linken Wand einen Hebel, den wir umlegen. Anschließend stecken wir die Sicherungen in den Sicherungskasten neben dem Hebel. Nun noch schnell den Hebel an der Wand wieder umgelegt, und es ertönt das Brummen der Zeitmaschine. Nun gehen wir wieder nach Süden ins Büro, nehmen den Wurfhaken und die Flasche wieder auf und legen die Kerze dort ab. Anschließend wieder nach Norden zur Zeitmaschine. Hier legen wir den Wurfhaken und die Flasche wieder ab.

Folgende Sachen befinden sich in unserem Gepäck: Das Bild des Butlers, ein Testament, 4 Lochkarten, Handschuhe sowie ein Feuerzeug.

Wir besteigen die Zeitmaschine und legen den kleinen Hebel links an der Armatur um (er ist leicht zu übersehen), stecken dann die erste Lochkarte von rechts in den Schlitz zwischen den beiden Pfeilen. Der Bildschirm verfärbt sich nun (diese Vorgänge müssen sehr genau ausgeführt werden. Sollte sich nichts auf dem Monitor tun, beide Vorgänge wiederholen!). Unsere erste Reise führt uns zunächst in...

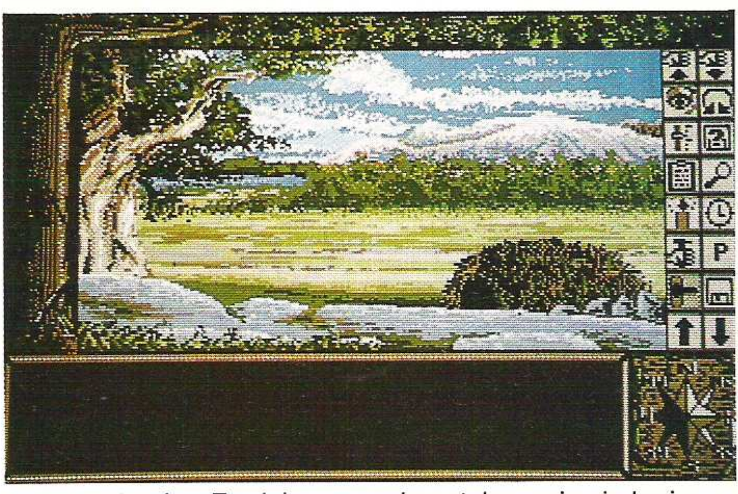


Die Vorzeit:

Wir befinden uns auf einer Wiese. Vor uns sehen wir eine Art Straußenvogel, der uns aber nicht weiter interessieren soll. Wir gehen als erstes nach Osten und stehen neben einem



hundert Jahre alten Baum. Auf der rechten Seite befindet sich ein Unterschlupf aus trockenem Gras, den wir untersuchen. Wir finden hier einen Knochen, den wir aufsammeln. Anschließend nehmen wir auch das Gras mit. Dann nach Nord-Ost zu einem See. Auch wenn wir die Mitteilung bekommen, daß wir unter Wasser etwas sehen, gehen wir dennoch weiter nach Osten. Unter Wasser befindet sich nämlich ein Riesen-Krokodil, daß uns zum Fressen gerne hat.
Nun stehen wir an einer Feuerstelle, die Jäger hinterlassen haben. Leider ist sie erloschen. Wir legen das Gras ab (mit dem "Benutze-Icon"), dann entzünden wir unser Feuerzeug. Jetzt müßte die Feuerstelle wieder brennen. Jetzt legen wir das Feuerzeug ab. Dann nehmen wir uns aus der Feuerstelle einen toten Ast und gehen damit nach Osten. Wir befinden uns jetzt in einer wunderschönen Höhle mit Wandmalereien. Von hier aus führt unser Weg nach Süden, und wir stehen in einer zweiten Höhle, in der wir unser erstes Teilstück zur fünften Lochkarte finden. Sie befindet sich links neben dem Totenkopf. Einen weiteren Hinweis zu einer anderen Epoche finden wir hier als Wandmalerei etwas oberhalb



des Totenkopfes. Es sieht aus wie ein Tempel und trägt den Hinweis 13.00 Uhr. Wir gehen nun nach Norden und kommen zur ersten Höhle, in der wir jetzt unseren brennenden Ast ablegen. Dann gehen wir zurück nach Westen zur Feuerstelle, wieder nach Westen zum See



mit besagtem Krokodil und anschließend nach Südwesten zum alten Baum. Hier liegen neben der Grashöhle Steine, von denen wir uns einen mitnehmen. Es sei noch erwähnt, daß, wenn wir vom Weg abkommen, von einem Mammut niedergetrampelt werden. Nun aber steigen wir wieder in unsere Zeitmaschine und kommen zurück ins Schloß.

Im Schloß angekommen, müssen wir ins Konstruktionsbüro gehen, um dort wieder etwas abzulegen; das Bild und das Testament. Jetzt wieder zurück zur Zeitmaschine, dann Wurfhaken und Flasche aufnehmen und in die Maschine einsteigen. Nun wieder den kleinen Hebel umlegen und die **erste Lochkarte** von links in den Schlitz einlegen.
Unser zweiter Ausflug führt uns nach...



Das ist das Letzte!

· L A S T ·

NINJA 2

SYSTEM 3

Jetzt ist es doch noch da.
Nachdem System 3 mit „The Last Ninja" von Presse und Spielern Lob und Anerkennung einheimsten, setzten sie dem noch die Krone auf.

Jetzt gibt es „Last Ninja 2". Die überlieferte fernöstliche Kunst der Selbstverteidigung findet ihre Herausforderung in den Straßenschluchten New Yorks.
„Last Ninja 2" – erhältlich für C 64 und Amstrad mit Ninja-Maske und Ninja-Plan.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



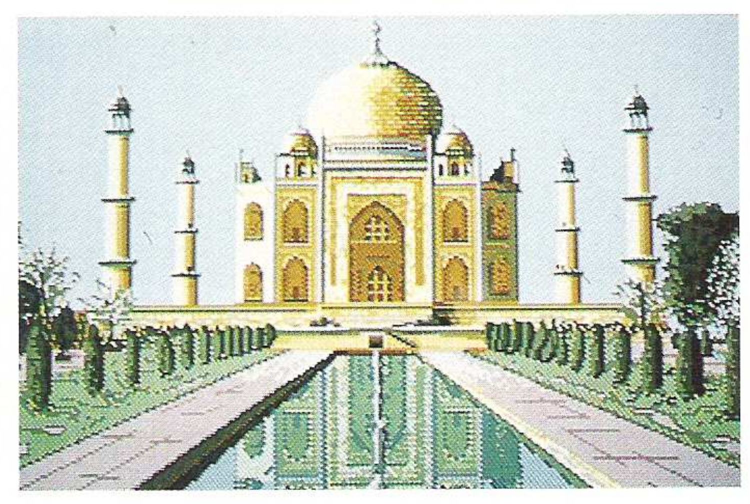
Das Programm

Indien:

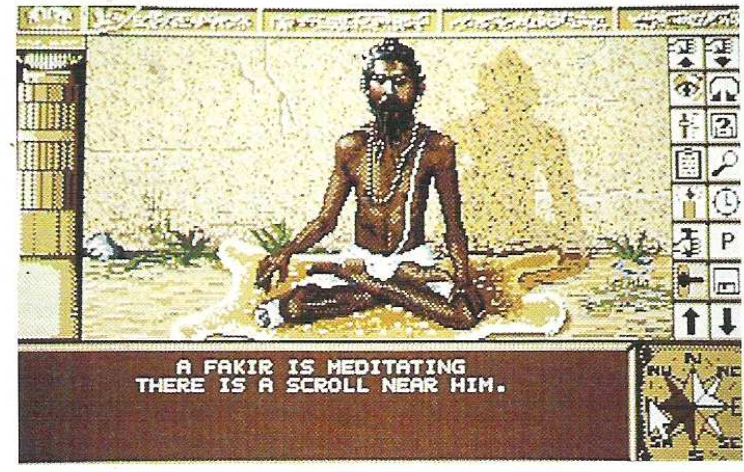
Wir befinden uns zuerst in einem Dorf. Von hier aus gehen wir erst nach Westen und dann nach Norden in eine Hütte. Hier fordert uns ein Leprakranker auf, ihm die Hand zu geben. Dies tun wir mit "benutzte Handschuh" und klicken dann die Hand des Kranken an. Dieser gibt uns einen Zettel mit der Bitte, ihm ein Heilwasser zu besorgen. Wir verlassen also die Hütte, nachdem wir den Zettel an uns genommen haben, nach Süden, gehen dann zweimal nach Osten. Wir stehen nun im Dschungel. Von



hier aus einmal nach Osten (der Screen wechselt dabei nicht!) und dann nach Norden. Wir kommen so zum Marktplatz, wo wir einem Elefantenhirten begegnen. Ihm geben wir den Zettel. Es erfolgt nun mehrere Male die Aufforderung zu klicken. Zum Schluß stehen wir vor einem Tempel, den wir betreten, indem wir nach Norden gehen. Wir "benutzen" die Flasche am Brunnen und nehmen so das Heilwasser auf. Nun nach Süden, um den Tempel wieder zu verlassen. Wir besteigen nun die Elefanten und müssen wieder mehrere Male klicken. Auf dem Marktplatz angekommen, gehen wir sofort zweimal nach Westen (ohne abzusteigen), dann zweimal nach Süden und zweimal nach Westen. Jetzt befinden wir uns wieder im Dorf. Wir bringen dem Leprakranken das gewünschte Heilwasser in seine Hütte und erhalten von ihm einen Schlüssel. Nachdem wir auch die Fla-



sche abgelegt haben, verlassen wir die Hütte, gehen zur Dorfmitte, wo auch unsere Zeitmaschine steht und von dortaus nach Norden. Es erscheint am Bildschirmrand



eine verschlossene Tür, die wir mit dem Schlüssel öffnen können. Wir finden auf einem Tisch einen Brief und wieder einen Teil zur fünften Lochkarte. Den Brief benötigen wir nicht und legen ihn deshalb wieder ab.

Wir verlassen anschließend die Hütte. Spaßeshalber sei hier angemerkt, daß im Nord-Osten eine Frau in einer Hütte auf einer Art Gitarre spielt. Diese Dame ist aber auch nur ein Ablenkungsmanöver. Wir gehen stattdessen zweimal nach Westen und treffen hier einen meditierenden Fakir, dem wir das Dokument, das an seiner rechten Seite liegt, klauen. Jetzt zweimal nach Osten gegangen, sofort in die Zeitmaschine und zurück ins Schloß, denn sonst ersticht uns der Fakir. Außerdem sei erwähnt, daß andere "Entdeckungsreisen" durch ein Rendevouz mit einem Tiger abrupt beendet werden.

Im Schloß angekommen den kleinen Hebel an der Armatur bewegen und die rechte Lochkarte in den Schlitz einschieben. Wir kommen nun nach...

Ägypten:

Unser Ausgangspunkt ist die Wüste. Von hieraus gehen wir nach Osten und sooft nach Norden, bis wir vor einer Pyramide stehen. Am linken Bildrand sehen wir einen Busch, den wir untersuchen und daraufhin ein Amulett finden, das wir aufnehmen. Nun klicken wir das "Untersuche-Icon" an und dann das Dokument, welches wir dem Fakir entwendet haben. Uns wird folgende Mitteilung verraten:"Oben, oben links, oben rechts, oben rechts." In dieser Reihenfolge bewegen wir die Steine, die sich am Eingang befinden. Es öffnet sich nun die Eingangstür. Bevor wir nach Norden gehen, legen wir das Dokument ab. Die Fackel, die wir hier im Vorraum finden, lassen wir liegen; sie ist nicht von nutzen. Stattdessen gehen wir nochmals nach Norden. Wir befinden uns jetzt in einem Raum, der von Giftschlangen nur so wimmelt. Wir benutzen das Amulett und klicken eine Schlange an. Nachdem die Schlangen verschwunden sind, geht unsere Expedition nochmals nach Norden und zum Schluß nach Westen. Wir befinden uns jetzt in einem Raum, in dem wieder Statuen links und rechts, ähnlich wie im ersten Raum, stehen. Nun schleudern wir unseren Wurfhaken an die Decke des Raumes. Wir können nun am Seil aufsteigen und kommen in einen anderen Raum mit einem Sarkophag. Diesen Sarkophag öffnen wir, indem wir die Hebel an der Wand umlegen! V.l.n.r.: Hebel oben, viermal unten, dreimal oben. Im Sarkophag finden wir einen Ring. Anschließend legen wir alle Hebel in die Ausgangsposition zurück.

Rechts neben dem Sarkophag finden wir das dritte Teilstück zur fünften Lochkarte. Wir steigen anschließend am Seil wieder hinunter und gehen nach Norden. In diesem Raum müssen wir die linke Fackel drehen: Es öffnet sich dann eine Geheimtür. Hier müssen wir hinabsteigen. Wir finden uns dann vor der Pyramide wieder und müssen dann zurück zur Zeitmaschine: Zweimal nach Süden, nach Westen und nochmal nach Süden. Nun wieder in die Ma-

Herrreinspaziert!

TYNESOFT PRESENTS

RINGLING BROS. AND BARNUM & BAILEY

THE GREATEST SHOW ON EARTH

CIRCUS GAMES

TYNE SOFT

Menschen, Tiere, Sensationen. Kommen Sie! Sehen Sie! Staunen Sie! Bengalische Tiger, Hochseilakrobaten, Kunstreiter, wagemutige Trapezkünstler und ulkige Clowns.

Kommen Sie! Staunen Sie! Und treten Sie vor allem selbst auf. Alle Artisten mit C 64, Amiga, Atari ST und PC sind eingeladen. Hereinspaziert...

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ______________________

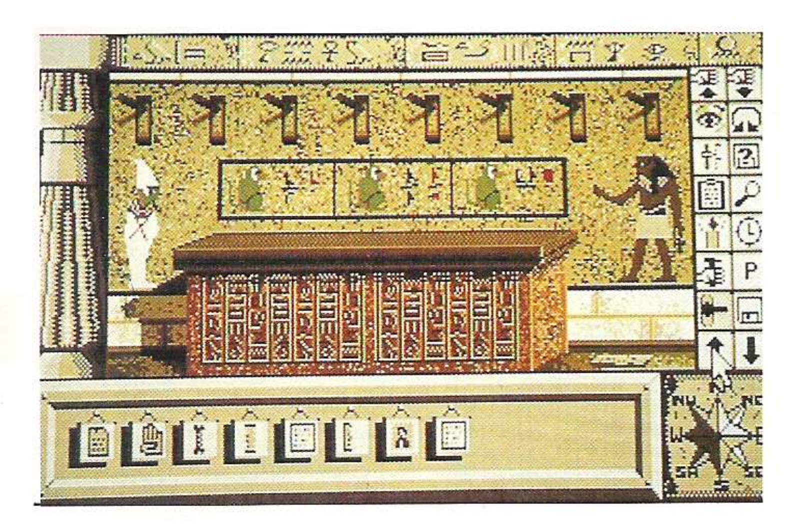
Straße: ______________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm





schine, Hebel umlegen und, im Schloß angekommen, letzte Lochkartekarte einlegen. Sie bringt uns nach...

Mexico:

In Mexico müssen wir einen Maya-Tempel finden. Mein Gott, was für ein beschwerlicher Weg,der da auf uns zukommt! Denn: Kommt man vom Wege ab, geraten wir in ein Sumpfgebiet, aus dem es fast unmöglich ist, wieder herauszukommen.

Wir gehen also von unserem Ausgangspunkt zweimal nach Osten. Hier finden wir einen Baumstumpf, in dem eine Kette versteckt ist. Mit der Kette gehen wir nun fünfmal nach Westen und stoßen nun auf einen Maya-Krieger. Ihm geben wir die Kette, und er zeichnet uns daraufhin den Weg zum Maya-Tempel auf. Aber wir müssen erst den Platz mit den großen Steinen finden. Also gehen wir nach Süden, nach Osten (das Bild bleibt unverändert stehen) und viermal nach Norden. Bevor wir jetzt den Plan, den der Maya-Krieger in den Sand gemalt hat, abschreiten, gehen wir dreimal nach Osten. Hier finden wir einen kleinen Tempel. Den Eingang untersuchen wir, und es erscheint eine Statue aus Stein. Wir drehen am Schild der Statue. Wir finden hier einen Schlüssel. Anschließend gehen wir wieder dreimal nach Westen und kommen wieder an den Platz mit den großen Steinen. Von hier aus gehen wir wie folgt: Dreimal nach Nord-Ost, zweimal nach Norden, zweimal nach Nord-West, einmal nach Nord-Ost und einmal nach Osten.

Vor uns nun - der Maya-Tempel. Hier benützen wir den Handschuh - genau zwischen den beiden Stein-Säulen, um eine giftige Schlange zu entfernen. Nun können wir den Ring benützen, den wir in die Mitte der Steinplatte stecken können.

Wir erinnern uns an die Wandzeichnung aus der Urzeit! Es war eine Zeitangabe angegeben: 13.00 Uhr. Wir klicken deshalb die Uhr an, um zu sehen, wie spät es ist. Sollte wie in meinem Fall die Uhr 13.03 oder später anzeigen, so müssen wir leider die Uhr sooft anklicken, bis sie wieder auf 13.00 Uhr steht. Es erscheint ein Lichtschein, der durch den Ring gebrochen wird und die Tür zum Tempel öffnet. Wir klicken nun einmal "ins Leere", und es erscheint rechts oben im Bild die Tür mit zwei Löchern. In das linke Loch stecken wir den Knochen, den wir in der Urzeit gefunden haben.

Nun können wir nach Norden gehen. Ein Fallgitter, das uns zerschmettern soll, wird von dem Knochen aufgehalten, und wir kommen in das Innere des Tempels. Hier benützen wir den Schlüssel, den wir in das Schlüsselloch der Truhe stecken. Jetzt müssen wir die Truhe nehmen. Somit gelangt das vierte und letzte Teilstück der Lochkarte in unseren Besitz. Alle vier Teilstücke wandeln sich nun in eine einzige Lochkarte um.

Jetzt heißt es, zurück zur Zeitmaschine: Einmal nach Süden, einmal nach Westen, einmal nach Süd-West, zweimal nach Süd-Ost, zweimal nach Süden, dreimal nach Süd-Osten, und wir kommen nun wieder zum Platz mit den Steinen. Von hier aus gehen wir viermal nach Süden, einmal nach Westen und einmal nach Norden, und wir treffen den Maya-Krieger wieder. Von hier aus wieder zweimal nach Osten, und wir stehen vor der Zeitmaschine. Einsteigen - und wieder zurück ins Schloß!

Im Schloß angekommen, gehen wir ins Konstruktionsbüro, nehmen das Bild des Butlers und das Testament an uns und gehen zurück zur Zeitmaschine. In der Zeitmaschine legen wir nun nach bewährtem Muster die letzte Lochkarte ein.

Sie bringt uns in...





SEA, SOFT & SUN

SINNLICHKEIT

ABENTEUER

SPANNUNG

LEIDENSCHAFT

Software, die man wenig oder sehr mag... hemmungslos zu genießen... ihr zu widerstehen wäre eine

GELD

EROTIK

Eine Software, die für Aufregung

ACTION

TOMAHAWK

EMMANUELLE

EXOTIK

Dauerbrenner seit 10 Jahren...

CHARME

SPORT

HUMOR

Eine Bearbeitung nach dem berühmten Roman von Emmanuelle Arsan. Eine Gestaltung, die Ihnen den Atem verschlägt, im Herzen eines verzaubernden und verführerischen Brasiliens...

Eine Produktion TOMAHAWK
Nach dem Roman von Emmanuelle Arsan
Originalidee : Muriel Tramis und Alain Bessard
Grafik : Yannick Chosse und Kaki - Programmierung : Inférence MDO
AMIGA ATARI ST KOMP. PC AMSTRAD PC 1512/1640 AMSTRAD CPC 6128

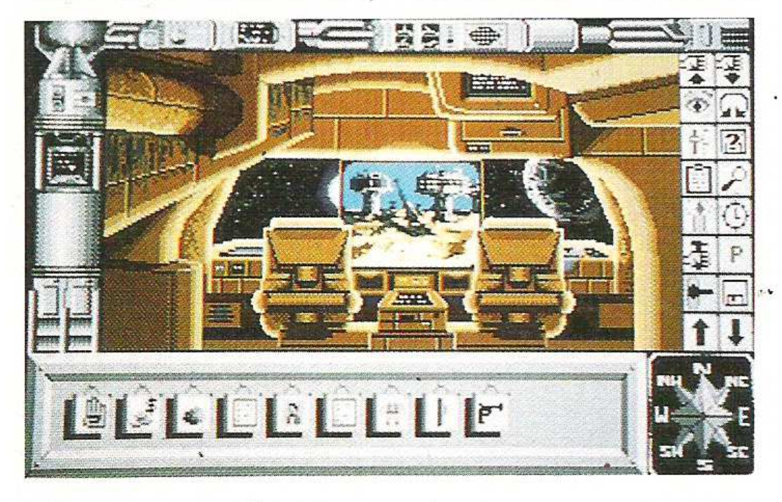
Distributor :
Elbinger Strasse 1
6000 FRANKFURT M/9
Tél : (069) 70 60 50

BOMICO

TOMAHAWK

Die Zukunft:

Am Anfang stehen wir in einem Raum einer Weltraumstation. Am linken unteren Rand steht ein Schaltpult. Wir müssen die Knöpfe drücken, und mit einem "Riesen"-Lärm schnellt eine Weltkarte hervor. Durch diesen Lärm wird eine Wache alarmiert. Diese Wache setzen wir außer Gefecht, indem wir den Stein auf den Kopf des Wächters schlagen ("Benutze Stein am Kopf"). Nun nehmen wir dem Mann die Waffe, die Uniform und einen Steckschlüssel ab. Wir können nun nach Norden gehen. Gehen wir zweimal nach Westen und einmal nach Norden, befinden wir uns in einer Kommandozentrale, in der wir allerdings nichts besonderes finden. Nachdem wir die Wache niedergestreckt haben, gehen wir allerdings nach Norden und zweimal nach Osten. Wir stehen nun in einem Raum mit drei Türen. Gehen wir nach Süden, so kommen wir in ein futuristisches Schlafzimmer, auf dessen rechten Seite ein Gerät steht, das wir mittels eines roten Schalters in Betrieb setzen. Es erscheint eine Maschine, auf deren linken Seite sich ein rotes Kreuz befindet.



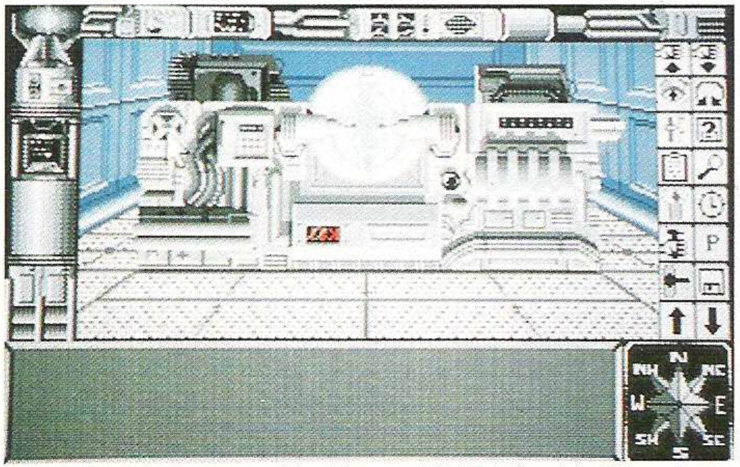
Wir gehen nun dreimal nach Norden und einmal nach Westen. Hier finden wir die besagte Maschine, die anscheinend für die Stromversorgung zuständig ist. Wir können hier eine Klappe öffnen, die sich an der linken Seite der Maschine befindet, und mit den Handschuhen Sicherungen entnehmen. Nachdem wir das geschafft haben, gehen wir wieder nach Osten und zweimal nach Süden. Hier ziehen wir uns die Uniform des Wächters an (mit "Benutze-Icon") und öffnen die Tür mit dem Schlüssel, den wir ebenfalls dem Wächter abnahmen.

Nun klicken wir bei Aufforderung die linke Maustaste an -vor uns steht der Butler, der ein Geständnis ablegt und mit uns zur Polizei gehen will!

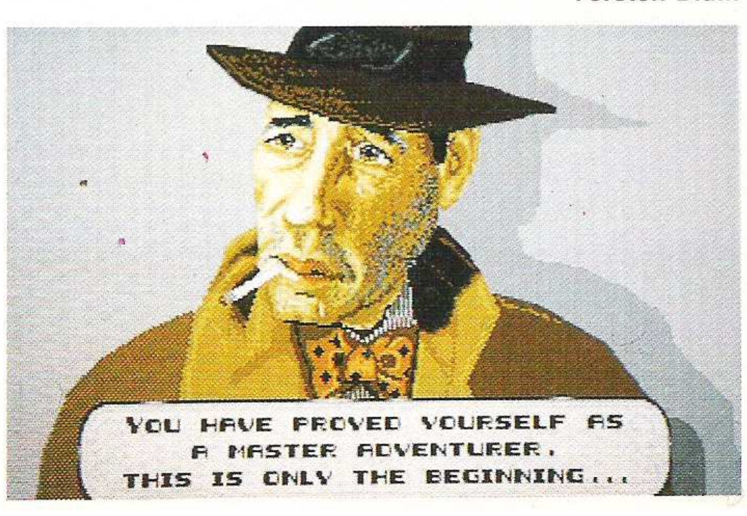
Das Schlußbild zeigt uns einen Humphrey-Bogart-Typen, der uns dann zum „Meister-Abenteurer" befördert!

Fazit: **CHRONO QUEST** von **PSYGNOSIS** hat mich - und hoffentlich (bald) auch Sie -mehrere hundert Stunden fasziniert. Ich freue mich jetzt schon auf **FABULUS**, die Fortsetzung dieser spannenden CHRONO-QUEST-Geschichte, ein Programm, das unter dem französischen Label **INFOMEDIA** Anfang 1989 erscheinen soll.

Torsten Blum



Das Energie-Zentrum: Die Klappe (Pfeil) läßt sich öffnen!



Spectrum-Pokes

Spiel	Poke
720°:	POKE 40774,0: REM unendl. Credits
	POKE 40360,0: REM unendl. Geld
Deflektor:	POKE 34473,0: REM unendl. Leben
	POKE 42557,0: REM unendl. Energie
	POKE 42627,0: REM Kein Überladen
I, Ball II:	POKE 45392,0: REM unendl. Leben
Roadwars:	POKE 43059,0: REM unendl. Leben Player 1
	POKE 43078,0: REM unendl. Leben Player 2
Combat School:	POKE 37088,0: REM unendl. Zeit (vor der Disziplin eingeben)
	POKE 37088,53: REM Zeit normal (nach der Disziplin eingeben)
Jet Bike Simulator:	POKE 27156,201: REM immer qualifiziert
Dan Dare 2:	POKE 56382,201: REM unverletzlich
Action Force 2:	POKE 51904,0: REM unendl. Leben
Tour de Force:	POKE 42062,0: REM unendl. Räder
Cybernoid:	POKE 39403,0: REM unendl. Leben
Super Stuntman:	POKE 27262,0: REM unendl. Zeit

So, fäddich.
Waren alle von Christoph!

Lang versprochen, endlich da! Gemeint ist der neue Lösungsansatz für **HELLOWOON**. Erspielt hat ihn Michael (nicht unserer) auf seinem Atari ST: Rufe laut um Hilfe, Nimm Moos, Nimm Moos, Reibe Moos an das Handgelenk, Schlüpfe aus der Kette, Nimm Moos mit, Stehe auf, Stehe auf, Stehe auf, Öffne die Türe, Norden, Osten, Nehme die Fackel, Süden, Befreie die Leiche, Schaue zur Türe, Nehme den Schlüsselbund, Nehme die Brosche, Nehme Staub mit, Norden, Osten, Osten, Schaue zum Tisch, Schiebe den Tisch, Schaue zum Tisch, Nehme den Nagel, Westen, Schließe die Türe auf, Öffne die Türe, Süden, Küsse Gerfalc, Schließe die Kette mit dem Nagel auf, Norden, Westen, Westen, Gehe die Treppe im Norden hinauf, Greife den Rächer mit den Füßen an, Greife den Rächer mit den Füßen an, Greife den Rächer mit den Füßen an, Greife den Rächer mit dem Moos an, Greife den Rächer mit der Hand an, Greife den Rächer mit der Fackel an (hier bitte auch den Nachtrag beachten!), Gehe die Treppe weiter hinauf, Schaue zum Rächer, Nimm den Dolch vom Rächer, Nimm das Schwert vom Rächer, Norden, Westen, Rüttle an der Tür, Westen, Gehe die Treppe hinauf, Gerfalc öffne bitte die Tür, Norden, Schaue nach oben, Nimm Grayswandir, Süden, Gehe die Treppe hinunter, Osten, Öffne das Portal, Norden, Nimm Sand, Werfe dem Tod Sand in die Augen, Norden, Norden, Westen, Norden, Nimm den Farn mit, Osten, Norden, Steige auf den Baum, Nimm alles mit, Steige vom Baum hinunter, Osten, Gehe die Halde hinauf, Norden, Gehe in die Höhle, Westen, Norden, Gehe durch die Wand, Westen, Nimm die Kräuter, Norden, Süden, Öffne die Türe, Süden, Schaue zur Hexe, Gebe der Hexe die Kräuter, Küsse die Hexe, Gebe der Hexe den Farn, Süden, Osten, Norden, Norden, Westen, Zünde das Gras im Westen an, Gehe den Weg hinunter, Osten, Schaue zur Zentaurenleiche, Schaue zur Zentaurenleiche, Bedecke deine Nase mit der Hand, Drehe den Zentauren auf die Seite, Nimm die Armbrust, Norden, Steige in den Brunnen, Hole tief Luft, Tauche, Tauche, Tauche, Tauche (aber vielleicht auch nur zweimal), Süden, Osten, Lauf schnell nach Osten, Steige die Halde hinauf, Schleudere den Hesp auf Chiops, Westen, Süden, Osten, Norden (?), Schaue zur Wand, Nimm den Pfeil aus der Armbrust, Kratze mit dem Pfeil an dem Stein, Norden, Norden, Bitte Syslethrue um Hilfe, Westen, Tausche Grayswandir, Osten, Süden, Süden, Süden, Westen, Süden, Zeige der sprechenden Türe das Zauberstaboberteil, Süden, Süden, Gehe die Treppe hinauf, Gerfalc zerbreche die Türe, Gehe durch die Türe, Rufe den Drachen Evilye, Küsse den Drachen Evilye, Besteige Evilye von hinten, Mache die Fackel aus, Schließe vorsichtig die Türe mit dem Nagel auf, Die Türe vorsichtig öffnen, Vorsichtig West, Warte, Vorsichtig runter, Norden, Füge den Zauberstab zusammen, Schleudere einen Misp auf Hellowoon, Klettere auf den Thron. Das war's dazu. Hier noch die Anmerkung. Man braucht sie nur, wenn man vom Rächer angegriffen wird: Attackiere den Rächer mit dem Fuß, Verteidige dich mit dem Fuß, Attackiere den Rächer mit dem Fuß, Verteidige dich mit dem Fuß, Attakkiere den Rächer mit dem Fuß, Verteidige dich mit dem Fuß, Attackiere den Rächer mit dem Moos, Verteidige dich mit dem Fuß, Attackiere den Rächer mit der Hand, Verteidige dich mit dem Fuß, Attackiere den Rächer mit der Fackel. Und das war's endgültig.

Schön' Dank an Michael!

BARD'S TALE II - Wilderness

1: Grey Crypt (Passwort: Grey Crypt)

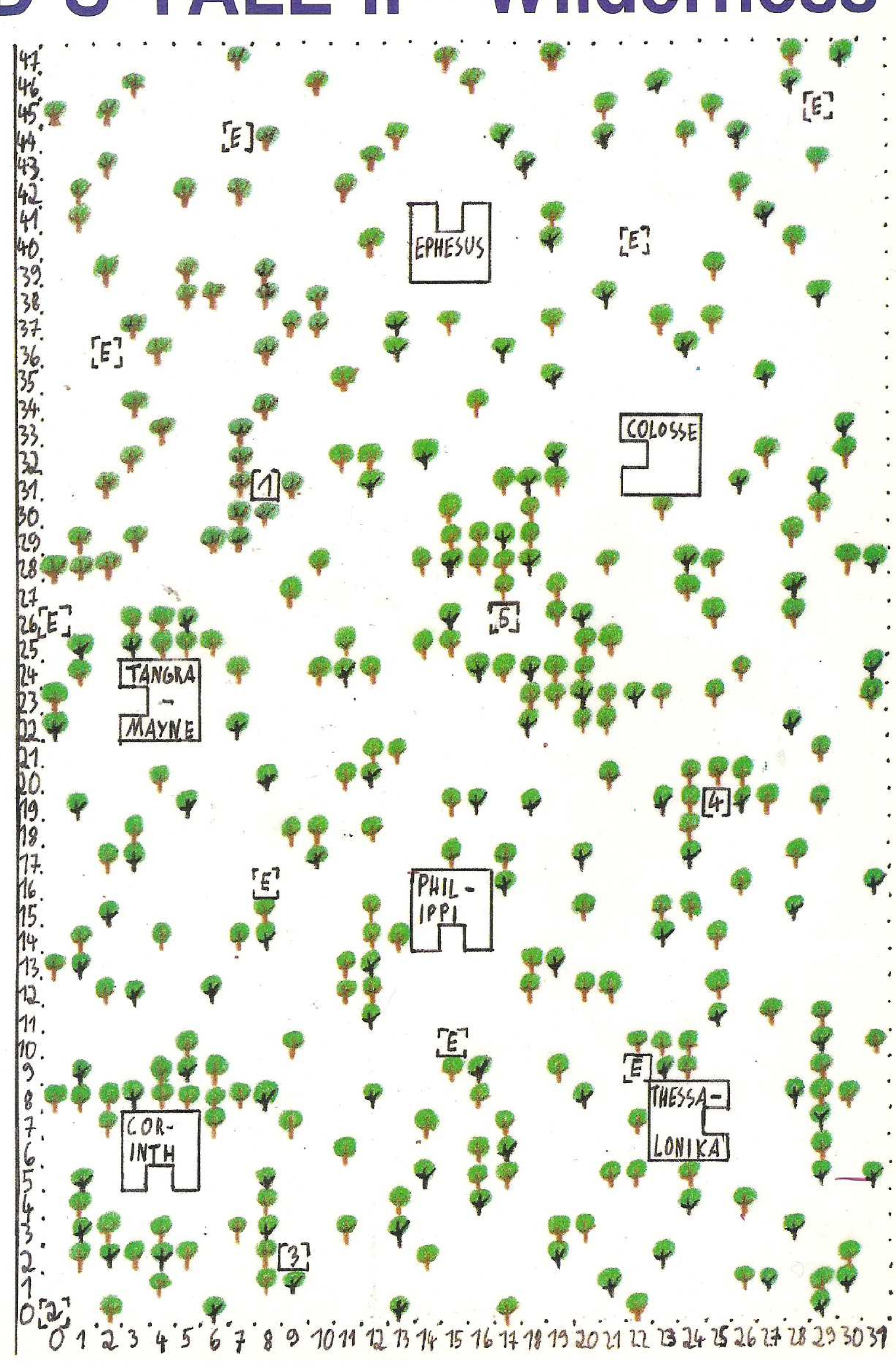
2: Sage's Hut

3: Temple of Narn

4: Hut of Stone Man

5: Fanskar's Fortress

E: Leeres Gebäude



Bei **ELITE** auf dem Atari ST gibt es einen feinen Cheat: Den Hackmode. Und so gelangt man in ihn: In der Sicherheitsabfrage gibt man statt des Codes beim ersten Versuch SARA ein, dann beim zweiten Versuch den hoffentlich richtigen Code. Durch die Betätigung der Sternchen-Taste kommt man in den Hackmode, den man mit ESC wieder verlassen kann. Aber bleiben wir mal im Hackmode. Folgende Sachen kann man verändern: Eigentlich alles. Hier sind ein paar Adressen und deren Inhalte: 15 (Missiles, max. 4), 13 (Fuel, max. 46 eintragen); 16 (ungleich 00 ergibt Large Cargo Bay), 18 (ungleich 00 (am besten 01, bei allen 00's) ergibt ECM-System, 1F (ungleich 00 ergibt Fuel Scoop), 20 (ungleich 00 ergibt Escape Capsule), 22 (01 ergibt Energy Bomb), 24 (01 ergibt Energy Unit), 26 (01 ergibt Docking Computer), 28 (01 ergibt gal. Hyperdrive), 2E (01 ergibt Retro Rocket), 30 (01 ergibt ECM Jammer), 32 (01 ergibt Cloaking Device). Mit den Worten 02-0A kann man sein System anwählen. 0C/0D ergeben die Credits, AD die Form des Cursors (00-02), setzt man 1B auf 0F, hat man Laser rundum. Moin und sorry!

DAS ERSTE JAHR DER MAGIC BYTES AERA!



IT'S A KIND OF MAGIC

VIER GAMES PAR EXCELLENCE IN EINEM PACK!

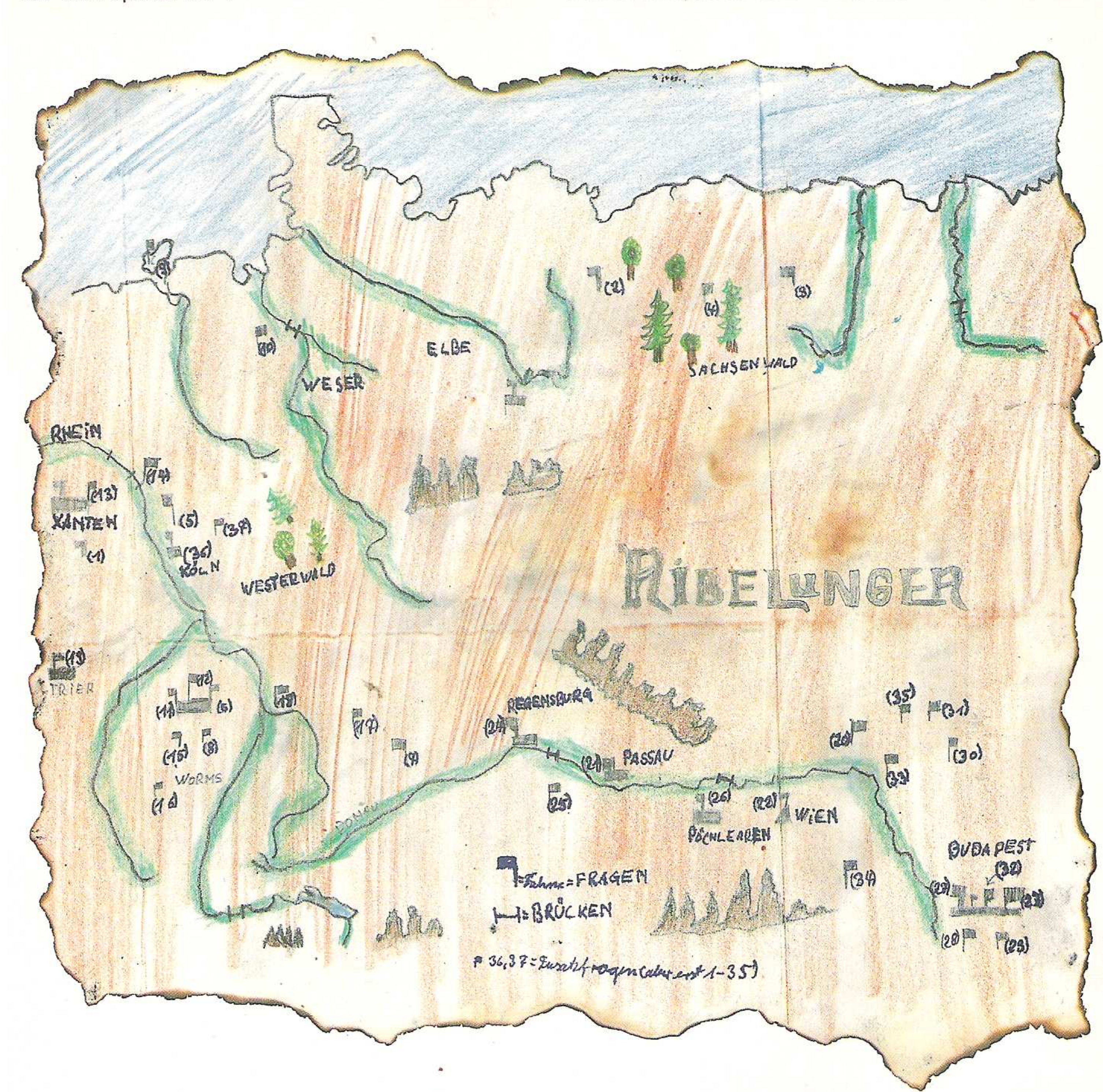
Carsten Borgmeier (ST-Computer): „Für Sammler eine tolle Gelegenheit!"
Matthias Siegk (ASM): „Ein echter Hammer auf dem Ladentisch."

Amiga
Atari ST
C64 Disc/Cass



PINK PANTHER
VAMPIRE'S EMPIRE
WESTERN GAMES
CLEVER & SMART

Exklusiv-Vertrieb durch Ariolasoft



Jetzt endlich gibt es auch eine Hilfe für **DIE NIBELUNGEN** und ihren Ring. Neben der Karte soll dies weiterhelfen: 1. Loblied: Siegfrieds, 2. Sachsenwald: Schwert schmieden, 3. Schwert, Bauch, Blutbad, 4. Sachsenwald: Schwert, Hort teilen, Tarnkappe und Schwert nehmen, 5. Ober-Köln: Xanten, 13, 13, 12, Schiff (bauen), stromaufwärts, 6. Neben Worms: Hagen von Tronje, 7. Unter Odenwald: 40560, als Gefangene nehmen (die Gebrüder), 8. Unter Worms: Kriemhild, Isenland: Schiff sehen, Tarnkappe nehmen, 10. Neben Weser: Tarnkappe benutzen, Sachsenwald sehen, Alberich, nach Worms, 11. Bei Worms: Gunther, Ute, Kriemhild, 12. Bei Worms: Tarnkappe, Armreif u. Gürtel, 13. Bei Xanten: Gunther, 14. Brücke über Xanten: Sonnenwende, rheinaufwärts fahren, 15. Bei Worms: Armreif u. Gürtel, Hagen von Tronje, 16. Über Schrift "Worms": Odenwald, 17. Über Odenwald: Gunther, stelle zwischen Schulter(?), 18. Unter Köln: Xanten, Siegmund, Nibelungenhort, 19. Bei Trier: Ute, 20. Bei Budapest: Kriemhild, Burgund, 21. Bei Passau: Dietlind und Gotlind, 22. Bei Wien: Etzel, Wien, 23. Bei Budapest: Ortlieb, Hagen von Tronje, 24. Bei Regensburg: Volker von Alzey, Ja (er erreicht das andere Ufer), 25. Unter Regensburg: Volker von Alzey, Bischof Pilgrin, 26. Bei Bechelaren: Giselher und Dietlind, Gotlind, 27. Bei Budapest: Dietrich von Bern, Giselher, Ja (er war Geisel am Hofe Etzels), 28. Unter Budapest: Siegfried, Atilla, 29. Unter Budapest: Hunnen, Etzel, Ortliebs, 30. Über Budapest: Dankwart von Tronje, Dietrich von Bern, 31. Über Budapest: Reitervolk, Giselher, 32. Mitte Budapest: Hagen von Tronje, Siegfried, Rüdiger von Bechelaren, Wormser Eid, sie waren Gast, Gernot, 33. Über Budapest: Hildebrand, 34. Unter Wien: König Gunther, Hagen von Tronje, Alberich, 35. Letzte Fahne: Der Ring der Nibelungen, 36. Untere Fahne bei Köln: Bank gehen, Boot kaufen, Taucheranzug kaufen, 37. Fahne bei Köln: Kran besorgen, Flaschen mit Luft füllen, Alberich. So, schönen Dank an die Einsender IHC, S.S. & M.R.!

Ran an die Amiga-Spielekiste!



technicSupport-Bücher erhalten Sie in gut sortierten Buchhandlungen, im Computerfachhandel, bei Hertie-Fachabteilungen, im Versandhandel und bei teleront. Österreich: INTERCOMP; Schweiz: MICROTRON

```
WINDOW 1,"                    Programmed by BLACK JACK from DUST in 1988",(50,50)-(570,150)
PRINT
PRINT TAB(20)"Ports of Call Trixer 1.0"
PRINT
LINE INPUT " Name des abgespeicherten Games (mit .trp): ";nam$
PRINT
LINE INPUT        " Name (10): ";namen$
LINE INPUT        " Firma (10): ";firma$
LINE INPUT " Status (255): ":status$
PRINT " Geld wird auf 16 777 000 000 $ erhoeht !"
status=VAL(status$)
IF LEN(nam$)>10 THEN BEEP : GOTO ende
IF LEN(firma$)>10 THEN BEEP : GOTO ende
IF status>255 THEN BEEP : GOTO ende
ON ERROR GOTO ende
CHDIR"df0:games"
LOCATE 11,5
PRINT "Ich lese !"
OPEN nam$ FOR INPUT AS 1
while not eof (1)
  f$=f$+INPUT$(1,1)
WEND
CLOSE 1
LOCATE 11,5
PRINT "Ich veraendere !"
FOR i%=1 TO 10
  MID$(f$,i%+63,1)=CHR$(32)                  'loeschen
  MID$(f$,i%+75,1)=CHR$(32)                  'loeschen
  MID$(f$,i%+87,1)=CHR$(32)                  'loeschen
NEXT i%
MID$(f$,63,1)=CHR$(status)                     'status
FOR i%=1 TO LEN(namen$)                        'namen
  MID$(f$,i%+63,1)=MID$(namen$,i%,1)
  MID$(f$,i%+75,1)=MID$(namen$,i%,1)
NEXT i%
FOR i%=1 TO LEN(firma$)                         'firma
  MID$(f$,i%+87,1)=MID$(firma$,i%,1)
NEXT i%
MID$(f$,105,1)=CHR$(255)                         'geld
MID$(f$,106,1)=CHR$(255)                         'geld
LOCATE 11,5
PRINT "Ich loesche ! "
KILL nam$
LOCATE 11,5
PRINT "Ich schreibe ! "
OPEN nam$ FOR OUTPUT AS 1
  PRINT #1,f$;
CLOSE 1
KILL nam$+".info"
ende:
WINDOW CLOSE 1
CHDIR"df0:"
END
```

Den **PORTS OF CALL** - Trixer sandte uns Martin aus Bregenz. Schön' Dank an ihn!

Faery Tale Adventure

Folgende Gegenstände werden zur Lösung benötigt:
5 goldene Statuen
1 goldenes Lasso
1 Zauberstab
1 Kristall
1 Muschel
1 Rose
Möglicher Lösungsweg:
Südlich von Tambry (in den braunen Bergen) liegt ein kleiner Tempel (Bird Totem benutzen). In ihm befindet sich der „Sun Stone". Hat man ihn, begibt man sich in Hemsath's Tomb. Man sollte, nachdem man die „Tomb" betreten hat, den Gang ganz rechts wählen (den, der nach unten geht). Die anderen Gänge münden in Sackgassen etc. In der „Tomb" findet man einen Knochen und eine Goldstatue (die Goldstatue ist etwas schwerer zu finden; Orb für die versteckten Türen benutzen!). Mit dem Knochen begibt man sich zum Friedhof (bei Tambry) und geht um Mitternacht in die kleine Gruft. Dort wartet ein Skelett. Ihm gibt man den Knochen. Dafür erhält man den Kristall. Jetzt geht man zum „Watchtower". In ihm befindet sich die Muschel. Mit dieser kann man von jetzt an eine Schildkröte rufen (use Shell).

Nun begibt man sich zur „Isle of Sorcery". Sie kann man mit der Schildkröte erreichen. Auf der Insel betritt man den Crystal Palace. Man bekommt dort eine weitere Statue (und außerdem Luck). Jetzt läuft man zum Grimwood. Es führt nur ein Weg hinein, der auch durch einige Höhlen verbunden ist. Im Grimwood liegt eine weitere Goldstatue. Hat man die Witch's Castle gefunden (großes Gebäude) und betreten, wird die Hexe mit dem „Sun Stone" bearbeitet (use Sun). Dann kann man sie mit einer beliebigen Waffe töten.

Die Hexe läßt ein goldenes Lasso zurück. Jetzt muß man den ganzen Weg wieder zurückgehen. Hat man auch das geschafft, läuft man in die Ice Mountains zum Dragon Cave. In ihm findet man den Zauberstab (Magic Wand). Nun raus. Jetzt begibt man sich dahin, wo die Schwaneninsel liegt... Man erreicht sie mit der Schildkröte. Der Schwan ist mit dem Goldlasso bezwungen.

Hat man auch das bewältigt, kann man sich auf die Schlußgrafik freuen. Viel Spass beim Durchspielen!

Jetzt fliegt man mit dem Schwan nach Seahold und eignet sich eine weitere Statue an. (Man kann die Statue natürlich auch vorher holen). Jetzt sollte man die Prinzessin befreien. Sie wird in einem Gebäude gefangen gehalten, das rechts neben dem Tempel steht, in dem der Sun Stone lag. Hat man die Prinzessin befreit, findet man sich in Marheim wieder. Vom König erhält man jetzt eine „Writ". Diese gibt man dem Priester von Marheim, der sich in einem der größeren Gebäude aufhält (Bemerkung: von ihm kann man sich das ganze Spiel über Energie holen). Vom Priester erhält man wieder eine goldene Statue. Nun besteigt man den Schwan und fliegt zur „Burning Waste". Man findet die Hidden City. In einem der Gebäude liegt eine Rose.... Nun hat man alle Gegenstände. Man fliegt jetzt in die Black Mountains und parkt seinen Schwan in einiger Entfernung von der großen, schwarzen Castle, die man nach einigem Suchen finden wird. Hat man das schwarze Gebäude (Cityadel of Doom) betreten, läuft man durch den mittleren Fels und findet sich in der Astral Plane wieder....

Der Weg zum Ziel ist nun nicht mehr lang. Den Zauberer kann man mit dem Bogen oder dem Magic Wand unschädlich machen.

Bedeutung der magischen Gegenstände:

Bird Totem: Zeigt die Landschaft aus der Vogelperspektive.

Glas Vial: Heilt Wunden und stärkt.

Crystall Orb: Macht unsichtbare Türen sichtbar.

Blue Stone: In Verbindung mit den Steinringen wird man teleportiert.

Skull: Tötet alle Gegner.

Ring: Hält die Zeit für kurze Zeit an.

Yours, Archer

VerF.O.F.T. nochmal!

GREMLIN

Dieser Fluch wird einem bei dieser Science-Fiction-Handels-Action-Strategie-Simulation leicht über die Lippen kommen.
Mit einem geerbten, etwas klapprigen Raumschiff kleckert man durch Planetensysteme, um sich durch Handel seine Brötchen zu verdienen und Mitglied der Organisation der Weltraumhändler zu werden. Ein Haufen abgebrühter Experten, die auch Zoff mit Aliens nicht aus dem Weg gehen. Das gehört dazu! Klaro?
Eine Menge Spaß und Strategie auf dem Atari ST und AMIGA. Demnächst auch auf C 64 und Schneider.
Spitzenfoftware von Gremlin!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ______

Straße: ______

PLZ: ______ Ort: ______

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm

SAMURAI WARRIOR

START

Gärten

B | N N | N M | B N

Gebirge: M B S S S S ╥

RM S ╥

Wald: M N B N N — RM

Haus: B S W

Dorf: S S B S B S (N) M →

→ Wald: B E M M S N

Sumpf: B B (N) (N) B S B S (N) (N)

Gärten: E S B M S S S

Dorf: (N) (N) (N) N N N N →

Haus: W S S

Dorf: → S S 🔥 B M S M B S N M

Palast: S S N N S S S S M ╥ →

╥	Felsspitze
B	Bauer
S	Samurai
M	Mönch
N	Ninja
(N)	Ninja getarnt
RM	Riesenmonster
E	Edelmann

USAGI
YOJIMBO

hat es nicht leicht als Samuraihase. Ninjas und andere dunkle Gestalten haben es auf ihn abgesehen und jeder Kampf kostet wertvolle Energie. Deshalb in dieser Ausgabe endlich die Komplettlösung. Und damit Ihr Euch nicht nur geographisch auskennt, hier ein paar Tips zu den Gestalten, die Euch im Spiel begegnen. Da wären zuerst die Bauern. Sie sind vollkommen harmlos und freuen sich wenn man sie begrüßt. Gibt man ihnen ein Goldstück, so bringt das 10 Karmapunkte ein. Die Mönche verleihen für ein Goldstück satte 20 Karmapunkte, nur die in der orangenen Kutte nicht. Ninjas sollte man gleich angreifen. Wer mag kann übrigens auch den als Bauern getarnten Ninjas mal ein Goldstück zustecken... Das Riesenmonster ist nicht ganz einfach zu besiegen. Man sollte mit Anlauf angreifen und erst zuschlagen wenn man es fast berührt. Dann natürlich sofort wieder zurückziehen. Drei solcher Attacken und das Riesenmonster bricht zusammen - übrig bleibt als Lohn Eurer Tapferkeit ein Goldstück. Edelmänner wollen gegrüßt werden, wird dies vergessen so schicken sie unseren Helden die Leibwache auf den Hals. Also, immer recht freundlich, dann lebt es sich länger. An einigen Stellen im Spiel fordern Samurais Wegezoll von Euch, behaltet deshalb immer ein Goldstück in Verwahrung. In die Häuser sollte man auf alle Fälle gehen. Fallt aber nicht auf den Bauern rein, der Euch ein Spiel anbietet: er schummelt und gewinnt daher so gut wie immer. Legt hier Euer Geld besser in Essen an indem Ihr der Wirtin ein Goldstück gebt - das regeniert meist drei bis vier Lebenspunkte. Man kann übrigens sooft essen wie man mag, also haut Euch ordentlich den Bauch voll bevor Ihr weiterzieht. Und vergesst nicht: nach jedem Kampf die Waffe wegstecken denn sonst wird man nur in unnötige Kämpfe verwickelt und das kostet neben Karmapunkten auch oft das Leben, also seid lieber friedlich. Über die Flamme im dritten Dorf kann man nur ihm Kampfmodus springen, ebenso wie über die Felsspalten. Viel Spass !!!





Die gesammelten Gesammelten Werke... 1986 - 1988

...haben wir nun zusammengestellt. In ihnen findet Ihr so gut wie jedes Programm, das wir jemals vorgestellt haben. Leider konnten wir nicht alle Programme hier verzeichnen. Das hat einen Grund: Die Indizierung. Somit mußten wir alle Programme wie „1492", „Rhombus II" und „Dying Snark" (a. Nmn. v. d. Red. gndrt.) sorgfältig aussortiert werden. Gesagt, getan. Hier ist also die „saubere" Aufführung der gesammelten „Gesammelten Werke".

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
1-DIR	05/86	59	Anwender
10 Great Games	09/88	37	Action
19	12/88	50	Action
1050 Turbo Modul	05/87	95	Anwender
* 10th Frame	03/87	56	Sport
180	01/87	35	Sport
1943 - The Battle of Midway	10/88	48	Action
20.000 Meilen unter dem Meer	09/88	60	Blickpunkt
2112 AD	06/86	8	Action
* 221B Baker Street	12/87	88	Adventure
* 2 pir	10/87	78	Strategie
30 Games	05/87	81	Kompilation
3D Death Chase	08/86	52	Action
3D Galax	11/87	11	Action
3D Gamemaker	01/88	124	Anwender
3D Spacewars	08/86	15	Action
3D Starfighter	03/88	48	Action
3D Voice Chess	04/86	67	Strategie
3D Voice Chess	03/86	66	Strategie
43 - One Year after	03/87	8	Action
4th & Inches	02/88	26	Sport
* 5th Gear	11/88	13	Action
6 Pak Vol. 3	07/88	18	Kompilation
720 Grad	01/88	51	Sport
737 Flight Simulation	06/86	75	Strategie
Aaargh	07/88	14	Action
Aackotext	05/86	53	Anwender
Aardvark (Aardy)	01/87	18	Action
Abacus	07/86	59	Anwender
ABC Arcade Construction Basic	09/86	102	Anwender
ABLE ONE	07/88	126	Anwender
Academy	09/86	18	Action
Ace II	11/87	72	Action
Ace of Aces	2/87	58	Strategie
ACOPY ST	04/88	120	Anwender
Action Force	01/88	14	Action
Action Force	12/87	39	Action
Action Force II	09/88	44	Action
Action Reflex	07/86	37	Action
* Action Service	12788	34	Action
Addictaball	11/87	36	Action
Adress C 16	05/87	87	Anwender
Advanced OCP Art Studio, The	05/88	127	Anwender
Advanced Pinball Sim.	12/88	42	Action
Advanced Tactical Fighter	04/88	62	Strategie
Adventure Construction Set	07/86	55	Anwender
Adventure Constr. Set	2/87	105	Anwender
* Aegis Sonix	10/87	30	Anwender
After Ego	06/86	75	Action
Afterburner	03/88	41	Action
* Afterburner	12/88	10	Action
Aftermath	05/87	27	Action
Aftershock	01/87	78	Adventure
Agent Orange	04/87	30	Action
* Agent X	05/87	9	Action
Agent X II	02/88	38	Action
* Airball (Dragon)	05/87	11	Action
* Airball (ST)	10/87	42	Action
Airline	2/87	62	Strategie
Alex Kidd - The Lost Stars	11/88	83	Action
Alex Kidd in Miracle World	09/87	12	Action
Alien Evolution	09/87	9	Action
Alien Fires 2199 AD	11/88	112	Strategie
Alien Strike	12/87	29	Action
Alien Syndrome	09/88	127	Action
Aliens	01/87	68	Blickpunkt
Aliens	03/87	12	Action
Aliens	05/87	32	Action
All Star Cricket	11/87	108	Sport
All Terrain Vehicle (ATV)	03/88	59	Sport
Alleykat	09/86	32	Action
Alpha Blaster	05/86	37	Action
Altair	10/87	47	Action

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Alternate Reality	06/86	38	Adventure
Alternate Reality II	03/88	90	Adventure
Alternative System, The	08/86	49	Anwender
Alternative World Games	04/88	54	Sport
Amaurote	09/87	36	Action
* Amazing shrinking Man, The	04/87	14	Action
AMC Spieledisk	05/88	47	Action
Amdrum	09/86	85	Anwender
* Amegas	12/87	8	Action
American's Cup Challenge	2/87	56	Sport
Amiga Karate	10/87	41	Action
Amiga Tools	05/88	124	Anwender
* Amnesia	10/87	92	Adventure
Amourdillo	07/88	48	Action
Amsmonix	01/87	106	Anwender
AMX Pagemaker	05/87	88	Anwender
Anarchy	03/88	41	Action
* Andy Capp	02/88	86	Adventure
Anfractulus	05/87	10	Action
Animator, The	08/86	57	Anwender
Animator, The	07/86	58	Anwender
Annals of Rome	2/87	59	Sport
Antics	10/87	7	Action
* Antiriad	09/86	26	Action
Apollo 18	01/88	62	Strategie
Apprentice, The	01/87	30	Action
Aqua Racer	05/87	38	Action
Arac	07/86	9	Action
* Arazok's Tomb	10/87	86	Adventure
Arc of Yesod	06/86	35	Action
Arcade Creator	07/86	58	Action
Arcana	08/86	34	Action
Archers, The	03/87	74	Adventure
Archon	09/88	32	Oldie
Archon AMIGA	06/86	16	Action
Archon II	06/86	16	Action
Arctifox	06/86	10	Action
Arena	01/87	34	Action
Arena 3000	03/86	34	Action
Arkanoid	05/87	12	Action
* Arkanoid II	04/88	8	Action
Armageddon Man	11/87	76	Strategie
Arnor C	10/87	120	Anwender
Arnor Prowort	10/87	120	Anwender
Art-Ease	06/86	62	Anwender
Arthur Noid	11/88	52	Action
Artist II, The	04/87	94	Anwender
Artura	12/88	56	Action
Ashkeron	03/86	62	Adventure
Asphalt	07/87	28	Action
Assault Machine	03/87	41	Action
* Asterix	09/86	6	Action
Asylum	04/86	89	Adventure
Atari 1'st Word	04/86	54	Anwender
Atari Smash Hits	09/86	37	Kompilation
Athena	11/87	50	Action
Athletic World	05/88	57	Sport
Atic Atac	06/86	46	Oldie
Atlantis	05/86	32	Action
Atron 5000	09/88	121	Action
Attack of the Killer Tomatoes	06/86	17	Action
Auf Wiedersehen Monty	04/87	49	Blickpunkt
* Auf Wiedersehen Monty	05/87	6	Action
Austro Speed Plus	11/87	121	Anwender
Avenger (The Way of the Tiger II)	01/87	53	Action
Axe	01/88	89	Adventure
Aztec	01/87	9	Action
Aztec C Compiler	09/87	107	Anwender
B-TREE ISAM	07/88	126	Anwender
Baby Berks	07/86	12	Action
Baby of Can Guru	11/87	41	Action
Back to Skool	03/86	14	Action

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Back to the Future	07/88	106	Oldie
Back to the Future	03/86	30	Action
* Backlash	11/87	44	Action
Backup	04/87	87	Anwender
Bactron	03/87	52	Action
* Ball Blasta	11/88	53	Action
Ball Raider	04/88	46	Action
Ballance of Power	04/87	47	Strategie
Ballblazer	06/86	39	Action
Ballbreaker	03/87	67	Strategie
Bandits at Zero	05/86	6	Action
Bangkok Knights	02/88	9	Action
Bank Busters	10/88	46	Action
* Barbarian (Psygnosis)	10/87	6	Action
Barbarian II	09/88	46	Blickpunkt
* Barbarian II	10/88	8	Action
Barchou	07/86	32	Action
Bard's Tale I	08/86	72	Adventure
Bard's Tale III (1. Teil)	10/88	90	Kopfnuß
Bard's Tale III (2. Teil)	11/88	32	Kopfnuß
Bard's Tale III (3. Teil)	12/88	111	Kopfnuß
* Bard's Tale III - Thief of Fate	09/88	72	Adventure
Bary McGuigan's World Championship Boxing	04/86	36	Sport
Basic Boss	10/88	124	Anwender
Basic Compiler f. Schneider	03/86	57	Anwender
Basil the Great Mouse Detective	01/88	14	Action
Basildon Bond	04/86	32	Action
* Basket Master	12/87	58	Sport
Batman	06/86	6	Action
Battle	07/87	47	Action
* Battle Chess	12/88	72	Strategie
Battle Chopper	12/87	48	Action
Battle Island	11/88	14	Action
Battle of Britain	04/86	40	Strategie
Battle of the Planets	05/86	38	Action
* Battle Valley	05/88	48	Action
Battleships	10/87	82	Strategie
BBC Mastermind & Quizmaster	05/86	95	Strategie
Beat it (Jammin II)	02/88	36	Action
* Bedlam	03/88	35	Action
Beer Hunter, The	08/86	73	Adventure
Berks Triology, The	06/86	33	Action
Best of Beyond, The	09/86	28	Kompilation
Best of Elite Vol. 1/ Vol. 2	02/88	59	Kompilation
Better dead than Alien	09/88	14	Action
Beyond the forbidden Forest	06/86	34	Action
* Beyond the Ice Palace	07/88	61	Blickpunkt
Bibo Assembler	07/87	92	Anwender
Big Blue Reader, The	02/88	27	Blickpunkt
* Big Deal	03/87	33	Action
Big Deal, The	05/87	64	Kopfnuß
Bigtog Barney	01/87	35	Action
Big K.O., The	05/87	41	Sport
Big Sleaze, The	10/87	94	Adventure
Big Trouble in Little China	05/87	36	Action
Biggles	05/86	35	Action
Bilbo	09/86	51	Action
* Bio-Timer	11/87	26	Education
Biology 1.0-Level	06/86	94	Education
Bionic Commando	09/88	8	Action
Biorhythmus-Total	08/86	94	Education
Biorythmus	01/87	74	Education
Bismarck	01/87	62	Strategie
BJ The Return	04/86	34	Action
Black Cauldron	07/86	88	Action
* Black Lamp	04/88	6	Action
Black Magic	12/87	16	Action
Black Shadow	04/88	43	Action
Blade Eagle	11/88	82	Action
Blade Warrior	12/88	16	Action
Bladerunner	03/86	36	Action

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Blagger	04/87	8	Action
Blastaball	05/88	58	Sport
Blazer	11/87	44	Action
Blinker	01/87	103	Anwender
* Blockbusters	12/87	28	Education
Blood Brothers	10/88	18	Action
Blood Valley	05/88	42	Action
Blue War	01/88	58	Strategie
* Blueberry und das Gespenst	12/87	52	Action
BMX Hyper Biker Sim.	05/88	61	Sport
* BMX Kidz	03/88	68	Sport
BMX Simulator	03/87	60	Sport
Bob Morane - Jungle	03/88	14	Action
Bob Morane - Rittertum	03/88	14	Action
Bob Morane - Science Fiction	03/88	15	Action
* Bob Winner	09/87	50	Action
Bobby Bearing	07/86	49	Action
Bobo	05/88	50	Action
Bocce	03/88	69	Sport
Boggit	06/86	88	Adventure
Boinggg	05/88	51	Action
Bomb Jack	05/86	13	Action
Bomb Jack II	03/87	37	Action
Bombo	07/86	12	Action
Bombscare	09/86	47	Action
Bone Cruncher	02/88	43	Action
Bongo Construction Set	05/86	34	Action
Book of the Dead	12/87	93	Adventure
Bootblock-Generator V2.0	10/88	123	Anwender
Booty	06/86	38	Action
* Border Zone	01/88	88	Adventure
Bored of Rings	04/86	88	Adventure
Borrowed Time	09/87	58	Kopfnuß
Borrowed Time	04/86	90	Adventure
Boulder Dash	07/86	34	Action
Boulder Dash	04/86	27	Action
Boulder Dash Constr. Kit	02/87	32	Action
Bounces	07/86	12	Action
Bounder	07/86	40	Action
Bounder/Planet Serge	03/87	17	Action
Bounty Bob Strikes Back	05/86	28	Action
Boy Racer	11/87	42	Action
Bozar	01/87	34	Action
Brain Box	10/88	73	Strategie
* Brain Storm	03/88	73	Strategie
Brataccas	03/86	17	Action
Bravestarr	02/88	44	Action
BRD	01/88	128	Education
Breach	07/88	82	Strategie
Break	04/87	27	Action
Breakthrough	02/87	63	Action
Bremse 64	11/87	122	Anwender
Brian Clough's Football Fortunes	04/87	44	Sport
Brian the Bold	01/87	78	Adventure
Bridge Player 3	06/86	76	Strategie
Broanmaze	05/86	36	Action
BTX-Term	04/88	125	Anwender
BTX-Term PC	05/88	124	Anwender
Bubble Bobble	11/87	46	Action
* Bubble Ghost	01/88	6	Action
Buccaneer	08/86	15	Action
Buck Rogers	04/86	9	Action
Buckaroo Banzai	04/86	86	Adventure
Buddy Bubble	09/87	7	Action
Bug-Byte Compilation	10/87	8	Kompilation
Bugsy	03/87	72	Adventure
Bulldog	03/87	27	Action
Bump	07/86	12	Action
* Bureaucracy	09/87	72	Adventure
Burst Nibbler	01/87	103	Anwender
Burst Nibbler 1.5	05/87	87	Anwender
Butch Hard Guy	04/87	7	Action
Butcher	02/88	117	Anwender
C-128 Helper	04/88	121	Anwender
C-Compiler, (C-64/128)	06/86	56	Anwender
Caesar's Travel	05/86	94	Education
Caissa	05/86	64	Strategie
Caissa	06/86	68	Strategie
California Games (Konsole)	10/88	119	Sport
* California Games	10/87	62	Sport
Camelot warriors	02/87	10	Action
Canoe Slalom	06/86	9	Action
Canonride	07/88	43	Action
Captain America	01/88	12	Action
Captain Kelly	09/86	46	Action
Captain Slog	08/86	15	Action
Captain Shark	12/88	26	Microwelle
Captured	02/87	32	Action
Card Sharks	05/88	74	Strategie
Cards	07/86	70	Strategie
Carlos	01/88	116	Anwender
* Carrier Command	09/88	62	Strategie
Cartridge Triple Pack	09/86	73	Anwender
Case of Mandarin Murder, The	09/86	90	Adventure
Casino Roulette	07/88	81	Strategie
Castle Blackstar	08/86	71	Adventure
Castle Dracula	04/86	87	Adventure
Catch 23	10/87	50	Action
Cauldron II	06/86	30	Action
Causes of Chaos, The	06/86	88	Adventure
* Caveman Ugh..lympics	12/88	68	Sport
Cave of the World	09/86	84	Education
Caverns of Xydraphur	01/87	53	Action
Centre Ville	05/86	94	Adventure
Centurions	11/87	48	Action
Cerberus	09/86	9	Action
Cerius	09/88	39	Action
CGA-Emulator	07/88	127	Anwender
Chain Reaction	03/88	13	Action
Challenger	10/87	9	Action
Chameleon	03/87	53	Action
* Chamonix Challenge	01/88	53	Sport
Champ	02/87	107	Anwender
Championship Golf	05/87	40	Sport
Championship Sprint	04/88	58	Sport
Championship Waterskiing	11/87	56	Sport
* Championship Wrestling	02/87	54	Sport
Character Font Designer	12/87	125	Anwender
Charlie Chaplin	09/88	9	Action
Checkmate	09/87	99	Strategie
Chemical Formulae	04/86	93	Education
Chernobyl - The Syndrome	05/88	73	Strategie
Chess the Turk	04/86	68	Strategie
Chessmaster	05/87	73	Strategie
Chessmaster 2000 (IBM)	04/87	84	Strategie
Chessna over Moscow	10/87	18	Action
Chimera	04/86	36	Action
* Cholo	05/87	28	Action
Chop Suey	03/86	36	Action
Chopper X	12/87	48	Action
Chronos	07/87	8	Action
Chubby Gristle	10/88	15	Action
* Chuck Yeager's	02/88	68	Strategie
* City Defense	10/87	44	Action
* City Slicker	02/87	40	Action
Clash	01/88	93	Adventure
Classic Collection	09/87	15	Kompilation
Classic Snoober	07/87	46	Action
Classics II & Favourite Four	08/86	8	Action
Classroom Chaos	06/86	85	Adventure
Clean Up Service	02/88	35	Action
Clever & Smart	01/88	43	Action
CLIMate	03/88	119	Anwender
Cloak of Death	07/86	90	Strategie
Cobra, die Mission	07/86	37	Action
Cogan's Run	03/88	44	Action
Collapse	08/86	36	Action
Collosus Brigde	01/87	62	Strategie
* Colonial Conquest	07/87	48	Strategie
Colony	07/87	32	Action
Color Writer	10/87	118	Anwender
Colorado Bill	01/87	30	Action
Colour of magic, The	02/87	68	Adventure
Colossus 4.0	05/86	62	Strategie
Colossus 4.0	08/86	63	Strategie
Colossus 4.0	09/86	89	Strategie
Colossus Mah Jong	07/88	26	Blickpunkt
Colossus X	11/88	104	Blickpunkt
* Combat School	01/88	46	Action
Comic Bakery	05/86	33	Action
Commodore 64 Variety Pack	02/88	58	Kompilation
Composer	06/86	97	Anwender
Computer Hits 3	01/87	14	Kompilation
Computer Hits 4	12/87	8	kompilation
Con-Quest	07/86	49	Action
Conflicts I/II	12/87	64	Strategie
Conqueror	07/88	36	Action
Conquestador	10/87	49	Action
Consultant, The	05/87	85	Anwender
* Contact Sam Cruise	02/87	26	Action
Conversation with a Computer	05/88	59	Education
Cop out	01/87	38	Action
Copy II	05/87	92	Anwender
Copy Shop	01/87	104	Anwender
Copyman	04/87	86	Anwender
Copymaster	02/87	109	Anwender
Core	06/86	35	Action
Cornerman ST	08/86	58	Anwender
Corruption	10/88	80	Adventure
* Cosmic Causeway	01/88	16	Action
Cosmic Shock Absorber	09/87	46	Action
Cosmonut	12/87	18	Action
Countdown	11/87	78	Strategie
CPC-Vektor	02/87	101	Anwender
Crack	05/88	9	Action
Crack it	05/86	83	Strategie
Crack'ed	03/88	10	Action
Craps Academy	10/88	28	Blickpunkt
Crash Garrett	07/88	88	Adventure
Crazy Cars	02/88	55	Sport
Create with Garfield	05/86	46	Anwender
Cricket	08/86	31	Sport
* Crime Busters	10/88	16	Action
Crosswize	09/88	53	Action
Cruise Control	09/87	105	Anwender
Crumble's Crisis	04/87	7	Action
CSJ Turbo	02/87	112	Anwender
Curse of Sherwood	05/87	6	Action
Cuthbert and the golden Chalice	09/86	38	Adventure
Cuthbert in Space	03/86	17	Action
Cuthbert in the Cooler	05/86	39	Action
Cuttlemania	06/86	74	Action
* Cybernoid - the Fighting Machine	07/88	6	Action
* Cybernoid II	11/88	12	Action
Cyberun	07/86	16	Action
* Cyborg	09/86	38	Action
Cyrox	05/87	15	Action
Cyrus II	01/87	87	Strategie
Cyrus II	05/86	62	Strategie
D-Base	05/87	93	Anwender
Dasm	02/87	111	Anwender
* DAA	10/87	88	Adventure
Daley Thompson's Olympic Challenge	10/88	64	Blickpunkt
Daley Thompson's Olympic Challenge	11/88	62	Sport
Dallas Quest, The	02/88	79	Kopfnuß
Dame	01/87	63	Strategie
Dan Dare	08/86	27	Action
Dan Dare II	03/88	8	Action
Dandy	03/87	54	Action
* Danger Freak	10/88	36	Action
Danger Ranger	05/86	37	Action
Dangermouse	01/87	39	Action
Dantes Inferno	01/87	15	Action
Dark Castle	02/88	14	Action
Dark Empire	10/87	83	Strategie
Dark Powers	04/86	91	Adventure
Dark Side	10/88	42	Action
Dark Tower	05/86	12	Action
Data Genie	09/87	109	Anwender
Data Genie	10/87	127	Anwender
Dataease	04/86	61	Anwender
Datamat	02/88	124	Anwender
Datamat ST	02/87	104	Anwender
Datei C-16	02/87	105	Anwender
Datenrem	09/86	112	Anwender
Dawnssley	10/87	13	Action
DB-CALC	10/87	119	Anwender
DB-Menu	11/88	129	Anwender
Death or Glory	04/87	8	Action
Death Race	11/87	54	Action
Deathscape	07/87	32	Action
Deathstrike	12/87	51	Action
* Deceptor	05/87	34	Action
Deep Space	09/86	48	Action
Deep Thought	07/87	70	Strategie
Defcom	02/87	16	Action
* Defender of the Crown	03/87	68	Startegie
Defense 16	05/86	11	Action
* Deflektor	02/88	62	Strategie
Degas (ST)	06/86	57	Anwender
* Déjà Vu	04/87	64	Adventure
Dela Hardcopy-Modul	05/87	92	Anwender
Dela-Nibbler	02/88	119	Anwender
Delta	05/87	8	Action
Delta Wing	04/88	31	Blickpunkt
Delta Wing	06/86	77	Action
Deluxe Paint	06/86	10	Anwender
Deluxe Paint II PC	11/88	129	Anwender
Demo-Designer	10/88	122	Anwender
Demolition	10/87	9	Action
Demolition Constr. Set	04/88	11	Action

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Demo Make De Luxe	12/88	131	Anwender
Demon Stalkers	02/88	35	Action
Denizen	09/88	43	Action
Der leise Tod	12/87	93	Adventure
Der Viruskiller	09/88	132	Anwender
Desert Hawk	07/86	17	Action
Desk Commando	01/88	118	Anwender
Desolator	10/88	49	Action
Despotik Design	10/87	18	Action
* Destiny Knight	04/87	65	Adventure
Destroyer	02/87	59	Strategie
* Destructo	12/87	35	Action
Detective, The	07/87	60	Adventure
Detector	09/88	44	Action
Deus Ex Machina	04/86	29	Action
Deutsches Pascal	10/87	119	Anwender
Devil's Crown	05/86	16	Action
DEVPAC 80 II	11/87	120	Anwender
Diablo	01/88	60	Strategie
Diagon	01/87	27	Action
Diamond Mine	04/86	16	Action
Dictator	04/86	72	Strategie
Die Drachen von Laas	10/88	78	Blickpunkt
Digi Paint	01/88	122	Anwender
Digi-Drum	07/87	74	Anwender
Diplomacy	02/88	62	Strategie
Direct	01/88	119	Anwender
Disasm	10/88	125	Anwender
Disc Wizard	09/86	107	Anwender
Disciple Dos 3	11/88	127	Anwender
* Discovery	03/88	36	Action
Disktool V. 6.0	03/88	117	Anwender
Dizzy	11/88	37	Action
DLM Education	05/86	46	Education
Doc the Destroyer	10/87	10	Action
Dodgy Geezers	11/87	88	Adventure
Dogfight 2187	07/87	12	Action
Dolition	10/87	9	Action
Dolphin DOS	09/87	111	Anwender
Donkey Kong	02/87	30	Action
Doomsday Blues	06/86	14	Action
DOP	05/87	94	Anwender
Double Dribble	10/88	116	Sport
Double Take	04/87	8	Action
Double, The	02/88	26	Action
Down at the Trolls	05/88	52	Blickpunkt
Down at the Trolls	12/88	45	Action
Down to Earth	10/87	37	Action
Dr. Scrime's Spook School	02/88	39	Action
Dr. What	10/87	54	Action
Dr. Who and the Mines of Terror	06/86	17	Action
Dr. Zock	05/87	30	Action
* Drachen von Laas, Die	12/88	84	Adventure
* Draconus	11/88	44	Action
Dracula	08/86	70	Adventure
Dragon Skulle	05/86	85	Action
Dragon's Lair	08/86	12	Action
Dragonchess	03/86	67	Strategie
Dragonhold	07/86	84	Adventure
Dream Warrior	09/88	17	Action
Driller	01/88	36	Action
* Droid Dreams	03/88	18	Action
Droid one	08/86	14	Action
Droids	09/88	28	Action
Droids	09/86	41	Action
Druid	01/87	36	Action
Druid II	12/87	35	Action
Drum Studio	11/87	25	Anwender
DST	06/86	66	Anwender
Duck Hunt	02/88	16	Action
Dun Darach	07/86	30	Action
* Dungeon Master	04/88	84	Adventure
Dunjunz	03/87	44	Action
Dynamite Dan	08/86	35	Action
Dynatos	04/88	128	Anwender
DZ80-Makroassembler	01/88	118	Anwender
Eagles	09/87	38	Action
Early Maths	06/86	96	Education
Earth Orbit Station	12/87	54	Kopfnuß
Earthlight	09/88	14	Action
Easy Wordstar	06/86	60	Anwender
Eco	02/88	63	Strategie
Eddie Edward's Super Ski	10/88	54	Sport
Ego Tests	05/88	89	Education
Eidolon	04/86	33	Action
Eight Ball	07/86	13	Action
Eis und Feuer	01/87	77	Adventure
* Election	09/87	66	Strategie
Electric Pencil	02/87	102	Anwender
Electrosound 64	03/86	96	Anwender
Elektra Glide	05/86	13	Action
* Elemental	12/88	48	Action
Elevator Action	04/87	11	Action
Elidon	03/86	38	Action
Eliminator	11/88	11	Action
Elite	04/86	14	Oldie
* Elite (16bit)	12788	73	Strategie
* Emerald Mine	11/87	17	Action
Emetic Skimmer	04/88	46	Action
Empire	04/88	65	Strategie
Empire	06/86	38	Strategie
* Empire	09/86	68	Strategie
Enclave	10/87	9	Action
Endurance	05/86	40	Action
Enduro Racer	04/87	41	Sport
Energy Warriors	03/88	50	Action
Enforcer, The	02/88	40	Action
English Holiday	09/87	82	Education
Enterprise	11/87	77	Strategie
Equalizer	05/87	7	Action
Equinox	06/86	31	Action
Erbschaft, Die	09/86	72	Adventure
Erebus	03/87	18	Action
* Erotika	05/87	56	Adventure
Escape from Doomworld	01/87	36	Action
Escape from Koshima	07/87	62	Action
* Escape f. Singhe's Castle	03/87	6	Action
Eternal Dagger	10/88	82	Adventure
Euro Soccer '88	09/88	58	Sport
Europe Ablaze	09/87	63	Strategie
European Games	09/86	40	Sport
European Super Soccer	09/88	57	Sport
Euroscript	10/87	124	Anwender
Evening Star	12/87	65	Strategie
Everyone's a Wally	08/86	38	Action
* Exolon	10/87	37	Action
Expert Cartidge System	11/87	122	Anwender
* Explora Time Run	09/88	76	Adventure
Explorer	03/87	32	Action
Extensor	09/86	8	Action
Eye	03/88	74	Strategie
Eye-Q	02/87	107	Anwender
F-1-Spirit	04/88	56	Sport
F.A.Cup	09/87	61	Anwender
Fairlight	04/86	34	Action
Fairlight II	03/87	37	Action
Faktura 86	07/87	85	Anwender
Falcon, The F-16 Fighter Sim.	04/88	61	Strategie
Falklands 82	05/86	73	Strategie
Fantasm	09/88	31	Action
Fantasy Star	12/88	94	Action
Fantasy Zone	10/88	118	Action
Fantavision	11/88	126	Anwender
Fast Tracks	05/86	73	Strategie
Fast'em	09/88	132	Anwender
Fat Worm blows a Sparky	03/87	51	Action
Father of Darkness	04/86	86	Adventure
Fernandez must die	12/88	48	Action
Ferrari Formula One	03/88	70	Sport
Feud	05/87	18	Action
Feuer & Flamme	05/87	56	Adventure
Fibuking	09/86	108	Anwender
Fidget	05/87	29	Action
Field of Fire	04/87	48	Action
Fifth Avenue	06/86	12	Action
Fight Night	03/86	14	Action
Fighter Pilot	04/88	31	Blickpunkt
Fighting Warrior	03/86	13	Action
Filemanager	10/87	122	Anwender
Filemaster	04/87	91	Anwender
File Rescue Plus	05/88	127	Anwender
* Final Cartridge II	04/87	92	Anwender
Final Cartridge III	12/87	120	Anwender
Final Cartridge	07/86	52	Anwender
Fire & Forget	10/88	38	Action
Fire Blaster	07/88	44	Action
Fire Galaxy	05/88	50	Action
Firefly	04/88	38	Action
* Firelord	01/87	8	Action
Firetracks	05/87	32	Action
Firetrans	01/88	120	Anwender
Firetrap	01/88	40	Action
Five Computer Hits	09/87	8	Kompilation
Five Star Games	02/88	60	Kompilation
Flash-Cache & Flash-Bak	02/88	122	Anwender
Fleet Street Publisher	05/88	26	Anwender
Fleet Street Publisher	09/87	102	Anwender
Flight Deck	07/86	69	Anwender
Flight Path 737	04/86	72	Strategie
* Flight Simulator II	04/87	44	Strategie
Flip Flop	05/87	45	Action
Floyd the Droid	09/86	44	Action
* Flunky	11/87	8	Action
FM Musicwriter	05/86	96	Anwender
Fontasy	04/88	125	Anwender
Football Frenzy	12/87	90	Strategie
Football Manager	01/87	63	Sport
Football Manager I	03/86	40	Oldie
* Football-Manager II	09/88	54	Sport
Footballer of the Year	03/87	59	Sport
Footman	07/88	47	Action
Forbidden Planet	06/86	32	Action
Force, The	05/86	16	Action
Formula One Simulator	04/86	72	Strategie
Fortess Underground	11/87	42	Action
Foundations Waste	07/88	15	Action
Four Great Games	07/88	37	Kompilation
Four Great Games	09/87	43	Kompilation
* Four Smash Hits	02/88	40	Kompilation
* Foxx Fights Back	12/88	8	Action
Frank Bruno's Boxing	07/86	31	Sport
Frankenstein	12/87	89	Adventure
Frankie crashed on Jupiter	03/86	90	Adventure
Frankie goes to Hollywood	10/87	56	Oldie
Frantic	05/86	8	Action
* Frantic Freddie	01/88	17	Action
Französisch-Lernprogramm	09/86	84	Anwender
* Fred Feuerstein	05/88	6	Action
* Freddy Hardest	12/87	40	Action
Freedom Force	11/88	84	Action
Freeze Frame	10/87	122	Anwender
Freeze Frame MK II	07/86	57	Anwender
Freeze Frame MK III	09/86	101	Anwender
Freeze Frame MK IV	10/87	124	Anwender
Freeze Machine	10/87	126	Anwender
Freezer ST	12/88	130	Anwender
Frenesis	09/87	50	Action
Frightmare	04/88	10	Action
Frontline	11/88	52	Action
Frost Byte	09/86	51	Action
Fugger	05/88	86	Microwelle
Fungus	01/87	12	Action
Full Throttle	08/86	52	Action
Fusion	12/88	52	Action
Future Knight	01/87	7	Action
Futurezoo	09/86	77	Adventure
G-Man	01/87	12	Action
GAC Grafic Adventure	07/86	60	Adventure
Galactic Games	01/88	54	Sport
Galaxian	03/88	18	Action
Galaxy Fight	02/88	39	Action
* galileo	11/87	27	Education
Galvan	09/86	51	Action
Game Maker	08/86	63	Anwender
* Game Over	10/87	12	Action
Game Over II	12/88	15	Action
Game, Set & Match	12/87	61	Sport
Gamekiller	04/86	58	Anwender
Games Compendium Vol. 1	04/88	51	Kompilation
Games Creator	10/87	121	Anwender
Games Toolbox	03/88	118	Anwender
* Garfield	03/88	40	Action
Garrison	11/87	80	Kopfnuß
Gary Lineker's Superskills	12/88	64	Sport
Gary Lineker's Super Soccer	01/88	52	Sport
Gauntlet II	03/88	46	Action
* GeeBee Air Rally	02/88	8	Action
GEM (IBM)	04/87	95	Anwender
GEM Draw	07/87	91	Anwender
Genesis	05/86	47	Action
Genie	04/88	127	Anwender
Geopoli	09/86	84	Education
German Football Simulation	05/88	72	Strategie
Gerry the Germ	06/86	37	Action
Get Dexter	06/86	12	Action
* Get Dexter 2	05/88	8	Action
GFA-Basic	01/87	100	Anwender
Ghetto Blaster	11/87	24	Oldie
Ghetto Blaster	04/86	39	Action
Ghost & Goblins	03/86	35	Action
Ghost House	02/88	47	Action
Ghost Hunters	10/87	52	Action
Ghostbusters	04/87	38	Oldie
* Giana Sisters	02/88	46	Action
Giganoid	04/88	9	Action
Gladiator	04/86	9	Action

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Glass	07/86	14	Action
Glider Rider	09/86	55	Action
Gnome Ranger	12/87	92	Adventure
Go Amiga	12/87	122	Anwender
Go for Gold	01/87	51	Sport
* Golden Path	09/87	44	Action
* Goldrunner	07/87	13	Action
Goldrunner II	09/88	46	Action
Goldrush	03/87	36	Action
Golf	09/86	45	Sport
Golf Construction Set, The	06/86	51	Sport
Good Luck	09/88	66	Strategie
Goonies	05/86	38	Action
Grafik-Designer	07/86	63	Anwender
* Grammar Master, The	05/88	88	Education
Grand Prix 500 cc	03/87	60	Sport
Grand Prix Simulator	07/87	42	Sport
Grand Prix Tennis	03/88	71	Sport
Grand Slam Ttennis	05/87	39	Sport
Grandmaster C-16	06/86	69	Strategie
Grandmaster C-16	07/86	64	Strategie
Grange Hill	04/87	69	Adventure
Graph in the Box	02/88	116	Anwender
Graphics Toolbox	03/88	118	Anwender
Great Baseball	09/88	124	Sport
Great Escape, The	09/86	54	Action
Great Fire of London	04/86	11	Action
* Great Golf	04/88	52	Sport
Great Soccer	03/87	58	Sport
Great Volleyball	02/88	53	Sport
Greeting Card Maker	12/87	124	Anwender
* Gremlins	07/87	63	Kopfnuß
Greyfell	09/87	15	Action
Grid Iron	03/88	74	Strategie
Groovy Garden	01/87	17	Action
Grossmeister	09/88	104	Strategie
Growing Pains of Adrian Mole	04/87	66	Adventure
Guadalcanal	01/88	62	Strategie
Guide	07/88	124	Anwender
Gun Runner	09/87	48	Action
Gunfright	03/86	17	Action
* Gunrunner	09/87	14	Action
Gunshoot	07/88	66	Blickpunkt
Gunslinger	02/88	87	Adventure
Gunstar	03/87	30	Action
Gutz	07/88	48	Action
Guzzler	09/86	10	Action
Gwendoline	06/86	18	Action
GWNN	10/87	47	Action
Gyroscope	04/86	34	Action
H.R.H.	02/87	70	Adventure
Hacker	04/86	90	Adventure
Hacker II	08/86	74	Adventure
* Hades Nebula	07/87	18	Action
Halley Project, The	02/87	40	Action
Halls of Gold	07/86	40	Action
Halls of Montezuma	10/88	74	Strategie
Hans Hackers Network	06/86	59	Anwender
Hanse	05/86	87	Strategie
Hanse	04/88	25	Oldie
Happiest Days of your Life, The	09/86	33	Action
Happy Jack	09/86	67	Strategie
Happy Text	03/88	120	Anwender
Hardball	05/86	6	Action
Hardcopy	01/87	101	Anwender
Harvesting Moon, A	02/88	88	Adventure
Harvey Headbanger	07/86	13	Action
* Hattrick	03/88	68	Sport
* Hawkeye	10/88	18	Action
Head over Heals	07/87	30	Action
Headache	07/87	34	Action
Headcoach	08/86	67	Action
Headstart	12/87	7	Action
Heartland	08/86	36	Action
Heavy on the Magick	05/86	84	Adventure
Hectic	06/86	13	Action
Helicopter Simulation	01/88	61	Strategie
Helidrop	02/88	7	Action
Hellfire Warrior	09/86	76	Adventure
* Hellowoon	11/87	86	Adventure
Herbert04/88 16			Action
Hercules	09/86	18	Action
Hercules - Slayer of the Damned	09/88	50	Action
Hero of the Golden Talisman	03/86	35	Adventure
* Heroes of the Lance	12/87	86	Adventure
Herobotix	07/88	43	Action

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Herz of Afrika	06/86	73	Adventure
High Frontier	11/87	72	Stretegie
High-Screen-CAD	02/88	126	Anwender
Highland Games	05/87	38	Action
Hijacked	07/86	69	Strategie
Hit Pak	07/87	30	Action
Hitchhiker's Guide	06/86	87	Adventure
Hive	04/87	34	Action
* Hobbit, The	05/87	14	Oldie
Hocus Focus	06/86	30	Action
Hole in One	09/86	36	Sport
* Hollywood Hijinx	05/87	60	Adventure
* Hollywood or Bust	04/87	28	Action
Hollywood Poker	01/87	54	Strategie
Hollywood Poker	09/86	83	Strategie
Homeword	04/86	62	Anwender
Hopeless	02/87	38	Action
Hopping Mad	09/88	13	Action
Hostages	10/88	65	Blickpunkt
* Hostages	11/88	10	Action
Hot Wheels	03/87	34	Sport
Hotch Potch	05/86	95	Education
Hotshot	09/88	7	Action
How to be a complete Bastard	11/87	48	Action
How to be a Hero	05/87	31	Action
Howard the Duck	03/87	9	Action
Hunchback, the Adventure	07/87	86	Adventure
Hunkidory	07/87	27	Action
* Hunt for Red October	12/87	64	Strategie
Hunter's Moon	02/88	47	Action
Hydrofool	09/87	39	Action
* hypaball	02/87	44	Sport
Hyper Rallye	02/87	46	Sport
Hyper Sports	12/88	90	Oldie
Hyper Writer	04/86	64	Anwender
Hyperbowl	04/87	40	Sport
Hyperrace	12/87	42	Action
Hypra Ass 16	07/88	122	Anwender
* Hysteria	12/87	6	Action
I of the Mask	03/86	8	Action
I, Alien	01/88	10	Action
I, Ball	05/87	35	Action
I.C.U.P.S.	08/86	9	Action
IC Tester	11/87	117	Anwender
Ice Castle	09/86	12	Action
Ice King, The	08/86	18	Action
Ice Palace	06/86	87	Action
* Icehockey	05/88	63	Sport
Icon Graphics	10/87	125	Anwender
Icon John	03/86	12	Action
id	05/86	86	Adventure
Idol	11/87	85	Adventure
Imagination	04/87	61	Adventure
* Impact	11/87	6	Action
Impact	12/87	118	Anwender
Imperium - Der Auftrag	11/88	54	Microwelle
Implosion	11/87	45	Action
* Impossaball	03/87	36	Action
Impossible Mission I	03/86	38	Action
* Impossible Mission II	07/88	42	Action
* In 80 Tagen um die Welt	11/87	10	Action
Indian Mission	09/88	61	Blickpunkt
Indiana Jones	11/87	7	Action
indoor Sports	02/87	56	Sport
* Indoor Sports	02/88	58	Sport
Infiltrator	07/86	8	Action
Infiltrator II	07/88	41	Action
Insanity Fight	01/88	8	Action
Inside Outing	02/88	18	Action
Inside trader	12/87	74	Strategie
Inspector Gadget	04/88	18	Action
Inspector Gadget	03/87	23	Blickpunkt
Instant Music Amiga	09/86	85	Anwender
Intensity	12/87	54	Action
Interceptor	09/88	64	Strategie
Intergalactic Gage	11/87	55	Action
International Karate	04/86	13	Action
International Rugby Sim.	12/87	69	Sport
International Volleyball	04/87	43	Sport
International Karate	08/86	28	Action
* International Karate +	12/87	46	Action
International Match Day	02/87	55	Sport
International ST Soccer	07/88	65	Sport
Into Oblivion	05/86	11	Action
Intrigue	10/88	84	Adventure
Invasion	09/87	49	Action
* IO	07/88	40	Action
IQ	10/87	82	Strategie
Iridis Alpha	08/86	33	Action

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Irodon	05/88	38	Action
Iron Horse	09/88	18	Action
IRQ-Basic	10/87	123	Anwender
Isnogud	01/88	42	Action
It's a knock-out	02/87	46	Sport
It's Clean-up Time	06/86	36	Action
Iwo Jima	07/86	72	Strategie
Jack the Nipper	07/86	6	Action
Jack the Nipper	09/86	78	Tips
* Jack the Nipper II	12/87	43	Action
* Jack the Ripper	01/88	92	Adventure
* Jasper	01/87	13	Action
Java Jim	03/87	44	Action
Jeep Command	09/86	9	Action
Jet Bike Simulator	04/88	55	Sport
Jet Boys	11/87	70	Blickpunkt
Jet Fighter	05/86	39	Action
Jet Set Willy	09/86	64	Oldie
Jewels of Darkness	09/86	77	Adventure
Jigsaw Mania	04/88	59	Strategie
Jinks	11/87	38	Action
* Jinxter	03/88	86	Adventure
Joe Blade II	12/88	49	Action
Johnny Reb II	08/86	68	Strategie
Journey of the Centre of e. Smith's Head	07/86	85	Adventure
Journey to the Centre of the Earth	07/88	89	Adventure
Juggernaut	05/86	83	Action
Julius Caesar, Heinrich IV	03/86	93	Education
Jungle Olympics	11/88	43	Blickpunkt
Junior Word	04/87	88	Anwender
* Jupiter Probe	10/87	8	Action
Just Imagine	07/86	71	Strategie
Juxtaposition	08/86	84	Adventure
* Kaiser	05/88	71	Strategie
Kalkumat PC	07/86	52	Anwender
Kampf um die Krone	09/88	122	Microwelle
Kampfgruppe	01/87	56	Strategie
Kane	04/86	8	Action
Kane II	10/88	46	Action
Karate Kid II	02/87	6	Action
Karate Master	05/87	7	Action
* Karnov	07/88	52	Action
Karting Grand Prix	04/88	58	Sport
Kassembl 12	04/87	90	Anwender
Katakis	05/88	39	Blickpunkt
* Katakis	09/88	10	Action
Kat Trap	02/87	42	Action
* Kayleth	03/87	72	Adventure
Kennedy Approach	09/86	66	Strategie
KGB Agent	02/88	115	Action
Kick Boxing	10/87	60	Action
Kid's Play (Backpack Comp.)	12/87	53	Kompilation
Kikstart	06/86	74	Action
Killdozers	10/88	35	Action
* Killed until dead	04/87	60	Adventure
Killer Ring	07/87	15	Action
* Kinetik	09/87	12	Action
King of Chicago	04/88	83	Adventure
King of the Ring	05/86	39	Action
King Size	09/86	15	Kompilation
King's Quest - Romancing the Throne	07/86	89	Adventure
King, The	06/86	34	Action
Kingdom of Krell	05/87	57	Action
King's Keep	05/87	17	Action
King's Quest III	10/87	90	Adventure
Kinothek	05/87	42	Action
Kirel	06/86	36	Action
Knight Games	07/86	34	Sport
Knight Games II	03/88	44	Action
Knight Lore	05/86	30	Action
* Knight Orc	10/87	89	Adventure
Knight Rider	08/86	35	Action
Knight Tyme	06/86	28	Action
Knightmare	02/88	88	Adventure
Knightmare	01/87	44	Action
Knock Out	07/86	43	Sport
Know your own PSI-Q	06/86	96	Education
Knucklebusters	01/87	9	Action
Kolonialmacht	12/87	70	Strategie
Komfort-Assembler	05/87	91	Anwender
Komplette Schach-programm, Das	03/88	105	Strategie
Konami Boxing	03/86	29	Action
Konami's Golf	05/87	41	Sport
Koronis Rift	03/86	33	Action

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
* Krakout	04/87	36	Action
Kung-Fu Kid	03/88	45	Action
Kung-Fu Knights	09/88	12	Action
Kurdis	11/88	128	Anwender
Kwah	02/87	68	Adventure
Kwasimodo	03/88	47	Action
Kyan-Pascal	07/87	84	Anwender
* L'Affaire	10/87	93	Adventure
* Labyrinth	02/87	66	Adventure
Land of Neverwhere	11/87	40	Action
Lands of Havoc	03/86	17	Action
Lane Mastodon vs. the Blubbermen	09/88	73	Adventure
Larry and the Ardies	07/88	46	Action
Las Vegas	04/88	61	Strategie
Las Vegas Video Poker	08/86	65	Strategie
Laser Basic	03/86	60	Anwender
Laser Basic	06/86	55	Anwender
Laser Genius	06/86	54	Anwender
Laser-Hawk	01/87	45	Action
Laserwheel	05/87	29	Action
Last Mission	12/87	18	Action
* Last Ninja, The	10/87	40	Action
Last V8	03/86	29	Action
* Lattice C	05/87	91	Anwender
Laurel & Hardy	09/87	93	Action
Lazer Force	10/87	50	Action
Lazer Tag	09/88	11	Action
Leaderboard	05/88	31	Oldie
Leaderboard Golf	06/86	53	Sport
League Challenge	07/87	44	Sport
Leaper	08/86	17	Action
Leather Goddjesses of Phobos	08/86	73	Adventure
Leather Goddjesses of Phobos	10/87	31	Kopfnuß
Legacy of the Ancients	03/88	30	Kopfnuß
Legacy of the Ancients	10/87	65	Action
Legend of Kage	02/87	15	Action
Legend of sindbad	02/87	11	Action
Legend of the Amazon Woman	07/86	13	Action
* Legend of the Sword	09/88	78	Adventure
Legend of Zelda, The	02/88	10	Action
Legions of Death	03/87	67	Strategie
Leisure Suit Larry	12/87	90	Adventure
Lernen macht Spaß	07/87	54	Education
* Les Ripoux	01/88	86	Adventure
Lettrix	08/86	57	Anwender
* Leviathan	04/87	12	Action
Liberator	05/87	8	Action
* Liberator	07/87	12	Action
Lifeforce	01/88	41	Action
Liga Star	01/88	121	Anwender
Lightforce	09/86	29	Action
Little Computer People	03/86	11	Adventure
Little Green Man	03/88	37	Action
Live Ammo	02/88	60	Kompilation
Live and let die	11/88	17	Blickpunkt
Living Daylights, The	09/87	31	Action
Livingstone, I pressume?	09/87	8	Action
Lombard ralley	12/88	56	Action
London Adventure	05/86	88	Adventure
Lord of the Rings	03/86	89	Adventure
Lords of Conquest	05/88	74	Strategie
Lost Pharao, The	08/86	9	Action
Love Tramp	06/86	16	Action
Lucas Film Games	02/88	58	Kompilation
Lucifer's Realm	05/86	88	Adventure
Luxor	12/88	126	Action
M'enfin	04/87	66	Adventure
M.G.T.	03/87	52	Action
M.U.L.E.	11/88	26	Oldie
M25D5 Modula 2	01/87	105	Anwender
Macadam Bumper	05/86	17	Action
Mach 3	01/88	8	Action
Mad Balls	02/88	15	Action
Mad Max	09/87	45	Action
Madness	07/87	14	Action
MAG-D-Filmgenerator	01/87	107	Anwender
MAG-Spielgenerator	09/86	104	Anwender
Mafdet	12/88	51	Action
Magic Disk Kit	02/87	108	Anwender
Magic Ball	08/86	70	Adventure
Magician's Curse, The	02/87	36	Action
Magische Siegel, Das	08/86	73	Adventure
Magnetron	05/88	11	Action
Magnum Force	04/87	35	Action
Mail Master	07/87	93	Anwender
Mailstrom	02/87	36	Action
Main Frame	10/88	44	Action
Major Motion	07/86	72	Action
Manager 64	07/87	44	Startegie
Mandragore	08/86	83	Adventure
Manhattan 95	07/87	27	Action
Manhattan Dealers	07/88	35	Action
Maniac Mansion	11/87	90	Adventure
Maniax	09/88	40	Action
Mantronix	06/86	40	Action
Marauder	09/88	12	Action
Mario Bros.	09/87	47	Action
Market, The	06/86	76	Strategie
* Mars ST	12/87	80	Strategie
Marsport und Astro Glone	03/86	91	Action
Martianoids	07/87	7	Action
Maschinenschreiben	05/88	88	Aducation
Mask	11/87	52	Action
Mask 3 - Venom strikes back	09/88	46	Action
Masque	04/87	62	Adventure
Master Blaster	09/88	34	Action
Master Class	07/86	88	Adventure
Master of Magic	04/86	86	Adventure
Masterchess	09/87	96	Strategie
Mastercontrol	09/86	67	Anwender
Masterfile 8000	09/87	109	Anwender
Masters of the Universe	04/87	68	Adventure
Masters of the Universe	05/87	16	Action
Masters of the Universe - The Movie	02/88	17	Action
Matchday II	02/88	54	Sport
Mathematik I	04/87	56	Education
Matta Blatta	09/88	18	Action
Maxam II	09/87	112	Anwender
Maze Hunter 3D	11/88	84	Action
MCC Pascal	05/86	54	Anwender
Mcoder III	05/86	52	Anwender
Mean 18	07/87	36	Action
Mean City	11/87	11	Action
Mean Streal	01/88	12	Action
Mega Apocalypse	11/87	42	Action
Mega Bucks	03/87	40	Action
Melonmania	02/87	15	Action
Meltdown Mercenary (the Second City)	08/86	31	Action
* Menace	11/88	8	Action
Mephisto Roma	02/88	106	Strategie
Mermaid Madness	07/86	38	Action
Meteor Storm	04/86	31	Action
Metrocross	09/87	38	Action
Metroid	11/88	86	Action
Metropolis	01/88	84	Adventure
Mewilo	01/88	57	Blickpunkt
* Mewilo	05/88	117	Adventure
MGOS V 2.2	09/88	133	Anwender
Mi-Print	05/87	94	Anwender
Miami Dice	09/86	66	Strategie
Miami Vice	08/86	29	Action
Mickey Mouse	09/88	51	Blickpunkt
Mickey Mouse	10/88	12	Action
Micro Ball	12/87	39	Action
Micro League Wrestling	04/88	57	Sport
Micro MUD (Multi User Dungeon)	07/88	89	Adventure
Micro Rhythm	03/87	84	Anwender
Micro Time	04/87	87	Anwender
Microdeal Chess	07/86	65	Strategie
Microdeal Chess	08/86	62	Strategie
Microdrive Control	01/87	110	Anwender
* Micronaut One	09/87	6	Action
Microsoft C 4.0	09/87	106	Anwender
Microtext 2.0	11/87	118	Anwender
* Might and Magic	09/88	75	Adventure
Mighty Mail	04/87	83	Anwender
Mighty Mail	09/86	101	Anwender
* Mike Thyson's Punch Out	05/88	56	Sport
Mike's Slotmachine	09/86	32	Action
Mikie	05/86	36	Action
* Milk Race	10/87	65	Sport
Mind Dance Vol. II	04/88	59	Strategie
Mind Forever Voyaging, A	09/86	74	Adventure
* Minden	03/88	72	Strategie
Mindfighter	10/88	81	Adventure
Mindshadow	03/86	91	Adventure
Mindstone	08/86	74	Adventure
* Mini-Putt (Level 2)	03/88	60	Sport
Mini-Golf	12/88	62	Sport
Mini-Golf Plus	12/88	60	Sport
Minipedes	04/86	11	Action
Mirage Imager/Mirage Microdriver	09/86	109	Anwender
Mirax Force	07/88	45	Action
Missing...one Droid	12/87	38	Action
Mission A.D.	08/86	11	Action
Mission Elevator	07/86	40	Action
Mission Genocide	07/88	30	Action
Mission Omega	08/86	67	Strategie
Mission X-14	02/87	70	Adventure
Mister Mephisto	06/86	28	Strategie
Mittelamerika-Krise	09/87	67	Strategie
MM2	05/86	48	Action
Moebius	11/87	88	Action
Molecule Man	07/86	16	Action
Moley Christmas	02/88	10	Action
Money Maker	10/87	126	Anwender
Monopoly de Luxe	09/88	64	Strategie
Montezumas Revenge	12/87	48	Action
Monty of the Run	04/86	27	Action
Moon Strike	11/87	39	Action
Moonlight Madness	09/86	33	Action
Moonmist	03/87	74	Adventure
Mord an Bord	06/86	84	Adventure
Mordsache Larue	03/87	73	Adventure
Morpheus	02/88	12	Action
Morphicle	12/87	48	Action
Mortville Manor	10/87	94	Adventure
Motorbike Madness	12/88	65	Sport
Motos	11/87	40	Action
Mousetrap	11/87	14	Action
Movie	04/86	28	Action
Mr. Dig	07/86	38	Action
Mr. Wino	09/88	50	Action
MSX Board Games	05/86	83	Strategie
MSX-Music-Compiler	08/86	95	Anwender
MSXTRA	09/86	50	Kompilation
Mugsy's Revenge	05/86	10	Action
Multi ST	10/88	123	Anwender
Multidatei	08/86	55	Anwender
Multidata	07/86	61	Anwender
Multiface 128	04/88	126	Anwender
Multiface 2	05/87	95	Anwender
Multiface One	06/86	58	Anwender
Multiprint	04/88	126	Anwender
Multitext	06/86	49	Anwender
Murder of Miami	04/87	67	Adventure
Murder on the Atlantic	05/87	62	Adventure
Murder on the Mississippi, englisch	06/86	86	Adventure
Murder on the Mississippi, deutsch	09/86	52	Kopfnuß
Music Construction Set	04/86	93	Anwender
Music Machine	01/87	75	Anwender
Music Studio	04/87	56	Anwender
Music System, The	04/86	94	Anwender
Musix 32	07/87	74	Anwender
Mutants	04/87	27	Action
Mystery of the Nile	11/87	52	Action
Mystic Pascal	07/87	90	Anwender
Myth of Darkness, The	01/88	84	Adventure
Nebulus	12/87	51	Action
Nebulus (ST/Amiga)	10/88	48	Blickpunkt
Nemesis	03/87	46	Action
Nemesis II	01/88	35	Action
Nemesis the Warlock	07/87	35	Action
Nether Earth	05/87	12	Action
Netherworld	09/88	16	Action
Netrun 2000	03/87	9	Action
Neverending Story	03/86	89	Adventure
Newsroom	08/86	59	Anwender
N.E.X.O.R.	02/87	8	Action
Nexus	07/86	16	Action
Nigel Mansell's Grand Prix	03/88	69	Sport
Night Flight QL	05/86	40	Action
Night Racer	10/88	58	Sport
Nightmare Rallye	09/86	15	Action
Nightraider	10/88	45	Action
Nightraiders	01/87	27	Action
Ninja	09/86	55	Action
Ninja Hamster	11/87	46	Action
Ninja, The	09/87	42	Action
Nintendo Tennis	10/87	60	Sport
Nirvana	09/88	131	Anwender
Nomad	04/86	39	Action
Nord + Bert	01/88	93	Adventure
Northstar	05/88	14	Action
Norton Utilities, Advanced Edition	11/88	127	Anwender
Nosferatu	02/87	34	Action
Not a penny more, not a penny less	11/87	84	Adventure

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Now Games 2	03/86	13	Kompilation
Now Games 3	01/87	39	Kompilation
* Now Games 4	07/87	28	Kompilation
Now Games 5	09/88	29	Kompilation
Nuclear Embargo	08/86	66	Strategie
Nuclear Heist	08/86	11	Action
Number Games	06/86	97	Education
OAX	03/86	111	Anwender
Obliterator	07/88	44	Action
Oblivion	01/87	18	Action
OCP Art Studio	04/87	88	Anwender
* Octapolis	03/88	8	Action
Off Shore Warrior	11/88	14	Action
Off The Hook	06/86	28	Action
Oids	05/88	7	Action
Oil	01/87	54	Action
Oink	10/87	48	Action
Ollie und Lissa	02/87	7	Action
Olympic Decathlon	04/86	17	Sport
Omega One	01/88	15	Action
On cue	11/87	56	Strategie
On the Tiles	11/87	45	Action
One	03/87	49	Action
One Man and his Droid	09/86	48	Action
One on One AMIGA	06/86	10	Sport
Oops!	10/88	41	Action
* Ooze - Als die Geister mürbe wurden	09/88	74	Adventure
Operation Ahoria	07/88	43	Action
Operation Hawaii	05/87	60	Adventure
Operation Hongkong	07/86	86	Adventure
Operation Thunderstorm	04/87	64	Adventure
Orbix the Terrorball	03/87	46	Action
Orpheus in the Underworld	01/87	40	Action
OrthoCheck	06/86	59	Anwender
Othello	07/88	81	Adventure
Othello	03/86	71	Strategie
Out of this World	02/88	46	Action
Out Run	02/88	51	Sport
Overlander	10/88	39	Action
Pac-Land	05/88	12	Action
Pack of the Golden Games, The	03/88	10	Kompilation
Pacmania	12/88	13	Action
Page Setter	02/88	120	Anwender
Paint Boutique	06/86	48	Anwender
Paint Box	04/87	95	Anwender
Palitron	03/87	45	Action
Pandora	09/88	42	Action
Panic Penguin	03/87	30	Action
Panther	02/87	30	Action
Paos	12/87	119	Anwender
Paperboy	06/86	31	Action
Par Five Golf	03/87	60	Sport
Parabola	09/87	16	Action
Paradroid	04/86	40	Action
Parallax	08/86	14	Action
Park Patrol	03/87	35	Action
Paul Whitehead's Schach-schule	02/88	105	Strategie
Pawn, The	05/86	89	Adventure
Pay Off	11/87	89	Action
PC-Grafik-Editor	02/87	100	Anwender
PC Tools	09/87	105	Anwender
PC-Tools de Luxe	03/88	116	Anwender
Pegasus Bridge	01/88	60	Strategie
* Penguin Adventure	03/87	38	Action
Penguin Land	10/88	118	Action
Pengy	02/88	42	Action
Pentagramm	07/86	11	Action
* Perfect Match	11/87	78	Sport
Personal Money Manager	08/86	58	Anwender
Petite Pascal	06/86	63	Anwender
Pfad im Dschungel	09/87	71	Adventure
PFS Write	07/87	86	Anwender
Phalanx II	02/88	36	Action
Phantasie	08/86	83	Adventure
Phantasie II	05/87	54	Adventure
Phantasie III	11/87	85	Adventure
Phantom	09/87	50	Action
Phantom Club	01/88	15	Action
Phantomas	11/87	38	Action
Pheenix	08/86	18	Action
PHM Pegasus	12/87	81	Strategie
Phoenix	01/88	10	Action
Picture Printer Modul	02/88	120	Anwender
Piggy	03/88	15	Action
Pilgrim	06/86	87	Adventure
Pin Point	03/87	7	Action

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Pinball Factory	01/87	36	Action
* Pinball Wizard	11/87	16	Action
Ping Pong	05/86	8	Action
Pink Panther	03/88	52	Blickpunkt
Pink Panther	04/88	13	Action
Pirate Base	05/88	10	Action
Pirates!	10/87	80	Strategie
Pirates of the Barbary Coast	05/87	45	Strategie
Pirates!	01/88	79	Kopfnuß
Pitstop	01/87	12	Action
Planets, The	06/86	77	Strategie
Planter's Guide, The	07/86	73	Education
Plasmatron	11/87	49	Action
Platine ST	02/87	110	Anwender
Play for your Life	02/88	56	Sport
Plot, The	12/87	43	Action
Plundered Hearts	12/87	94	Adventure
Plus Paket 16	05/86	9	Kompilation
Plus-Text 80	09/88	134	Anwender
Plutos	05/87	36	Action
P.O.D.	02/87	28	Action
Point X	03/88	48	Action
Poke Stripper	07/86	33	Strategie
Polar Star	04/87	30	Action
* Police Quest	03/88	88	Adventure
Poltergeist	09/88	9	Action
Pool	05/88	62	Sport
* Pool of Radiance	11/88	108	Adventure
* Portal	04/87	58	Action
* Ports of Call	04/88	64	Strategie
Poster Paster	03/86	34	Action
* P.O.W.	12/88	38	Action
Power at Sea	05/88	40	Action
Power Basic	04/86	60	Anwender
* Powerdrone	12/88	12	Action
Power Pack	02/88	59	Kompilation
Power Play	02/88	64	Strategie
Power Turbo Utility, The	09/86	110	Anwender
Powerstyx	07/88	66	Blickpunkt
President	04/87	47	Strategie
Price of Magic, The	06/86	89	Adventure
Primus	03/88	121	Anwender
Prince, The	03/87	10	Action
Print Shop/Print Master	08/86	47	Anwender
Printfox	01/87	107	Anwender
Prism	11/87	119	Anwender
* Pro Sound Designer	12/87	86	Anwender
Pro-Tennis	07/86	18	Action
Prodigy	09/86	37	Action
Professional Adventure Writing System, The	03/88	123	Anwender
Professional BMX Sim.	05/88	62	Sport
* Professional Ski Sim.	01/88	52	Sport
Profi Painter	03/86	59	Anwender
Profi Painter ST	07/86	61	Anwender
Profimat	10/87	117	Anwender
Profimat	11/87	118	Anwender
Profipack	11/87	116	Anwender
Profiterm	01/87	108	Anwender
Project Nova	07/86	71	Strategie
Project Thesius	07/86	85	Adventure
Prologic DOS Classic	02/88	124	Anwender
Prospector Pete	07/87	32	Action
Proteus	05/86	87	Adventure
Protext	02/88	126	Anwender
Protium	09/88	50	Action
Prowrite	12/88	132	Anwender
PSI Chess	09/86	88	Strategie
Psion Chess	05/87	73	Strategie
PsionChess	01/88	104	Strategie
Psycastria	07/86	7	Action
Psycho Pigs UXB	10/88	50	Action
Psycho Soldier	02/88	18	Action
Pub Games	01/87	48	Sport
pulse Warrior	12/88	50	Action
Pure Stat Baseball	05/87	40	Sport
Pyracurse	07/86	7	Action
Pyradev	07/86	62	Anwender
Pyramidos09/86 50			Action
Q-Ball	02/87	61	Strategie
Qcione	09/87	111	Anwender
QL Chess	07/87	72	Strategie
QL Flight Simulator	03/86	71	Strategie
QL Quboids	05/86	33	Action
QL Scrabble	04/86	82	Strategie
QL Strip Poker	01/87	49	Strategie
QL-Jabber	08/86	36	Action
* Quadralien	05/88	18	Action
Quartet	10/87	15	Action

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Quazatron	06/86	16	Action
* Quedex	12/87	10	Action
Quest for the Holy Grail	03/86	86	Adventure
* Questron II	07/88	86	Adventure
Quick Basic	10/87	116	Anwender
Quick Layout	02/87	108	Anwender
Quill, The (Illustrator, Patch)	06/86	61	Anwender
Quintette	04/87	49	Action
Quinto-Utility-Pack	11/88	130	Anwender
Quiwi	04/86	71	Strategie
Quiz Quest	05/86	83	Strategie
Quizmaster	10/88	76	Microwelle
QUO VADIS	07/88	91	Microwelle
R.T. Smith's Cyberknights	07/88	46	Action
Race against Time	12/88	54	Action
* Racter	10/87	25	Blickpunkt
Rad Racer	10/88	120	Sport
Radzone	09/86	32	Action
Raid 2000	04/87	37	Action
Raid 2000	09/86	45	Action
Rallye Master	02/88	55	Sport
Rambo (Konsole)	12/88	95	Action
Rampage	01/88	38	Action
Ramparts	01/88	38	Action
* Rana Rama	04/87	14	Action
Rapid Fire	12/87	44	Action
Rasputin	06/86	40	Action
Rastan	03/88	16	Action
Raster Bike	07/88	18	Action
Rasterscan	09/87	39	Action
Rätsel der 7. Kolonie	09/87	71	Adventure
Rays	07/87	62	Action
* Re-Bounder	10/87	51	Action
Reach for the Stars	09/87	67	Strategie
Readysoft Finanz-buchhaltung	07/88	121	Anwender
* Rebel	10/87	16	Action
Rebel Planet	06/86	84	Action
Rechtschreibetafel	03/86	94	Education
Red L.E.D.	11/87	41	Action
Red Scorpion	09/87	48	Action
Red Storm Rising	11/88	50	Blickpunkt
Red Storm Rising	12/88	76	Strategie
Redhawk	07/86	36	Action
Reflex	12/87	37	Action
Reise durch Deutschland, Eine	08/86	94	Education
Reisende im Wind	05/87	62	Action
* Reisende im Wind 2	10/87	90	Action
Repton 3	03/87	49	Action
Rescue from Zylon	01/87	16	Action
Return of Rockman, The	06/86	40	Action
Return of the Jedi	12/88	88	Blickpunkt
Return of the Space Warriors	05/87	12	Action
Return to Atlantis	04/88	12	Action
Return of Oz	02/87	69	Adventure
Return to Genesis	07/88	38	Action
Revolution	09/86	48	Action
RH-Dat	05/87	84	Anwender
Rhesus negativ	10/88	77	Microwelle
Riddle of the Redstone	07/87	59	Action
Riddler' Den	03/86	13	Action
Rimrunner	05/88	15	Action
Rings of Zilfin	10/87	78	Adventure
Road Blasters	10/88	38	Action
Road Warrior	05/88	10	Action
Road Wars	04/88	40	Action
Roadrunner	10/87	54	Action
Roadwar 2000	07/87	46	Action
Roadwar Europe	02/88	65	Strategie
Robcaom Turbo 50	03/86	61	Anwender
Robin Hood	03/86	16	Adventure
Robin of Sherlock	04/86	91	Adventure
Robin of the Wood	04/86	32	Action
Robo Bolt	01/87	40	Action
Robo Knight	08/86	33	Action
Robot Knights	04/87	34	Action
Rock 'n' Wrestle	04/86	7	Sport
Rockford	05/88	44	Action
* Rocky	10/87	64	Action
Rocky Horror Show	04/86	84	Adventure
Rogator	07/87	52	Action
Roger Rabbit	11/88	45	Blickpunkt
Rogue	10/88	15	Action
Rogue Trooper	02/87	38	Action
Rollaround	04/88	18	Action
Roller Coaster	04/86	37	Action
Rollerboard	02/88	54	Sport

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
* Rolling Thunder	03/88	39	Action
Romantic Encounters	07/88	87	Adventure
Rommel Battles for North Africa	10/88	74	Strategie
Romulus	07/87	31	Action
* R-Type	12/88	28	Action
Runestone	06/86	89	Adventure
Runner	03/87	37	Action
Rupert and the Ice Palace	03/86	35	Action
Rygar	01/88	45	Action
S.M.A.S.H.E.D.	03/88	89	Adventure
S.T.A.F.F.	07/88	31	Action
Saboteur	04/86	17	Action
* Saboteur II	07/87	6	Action
Sabre Wulf	01/87	46	Oldie
Sac á dos	03/88	128	Education
Sai Combat	05/86	7	Action
* Sailing	05/87	44	Sport
Salamander	07/88	11	Action
Samantha Fox Strip Poker	06/86	9	Strategie
Samson	01/88	120	Anwender
Samurai	04/87	48	Action
Samurai Triology	07/87	16	Action
* Samurai Warrior	07/88	16	Action
Sanxion	01/87	38	Action
* Sapiens	01/88	90	Adventure
Saracen	09/87	8	Action
Sarcophaser	09/88	29	Action
Sargon III	10/88	75	Strategie
SAS: Operation Thunder-flash	03/87	13	Action
Sbugetti Junction	08/86	29	Action
Scalextric	04/87	41	Strategie
Scarab	09/86	8	Action
Scarabeus	04/86	28	Action
Scary Monsters	11/87	52	Action
* Sceptre of Bagdad	09/87	43	Action
Schatzjäger	11/87	86	Adventure
Schnell und sicher zum Führerschein	03/88	128	Education
Scott Adams Scoops	05/87	62	Adventure
Scout	05/88	14	Action
Scrabble	10/87	83	Strategie
Screaming Wings	02/88	13	Action
Script Plus	10/87	117	Anwender
* Scrupels	02/88	61	Strategie
Scull Diggery	01/88	35	Action
Sculpt 3D	11/87	120	Anwender
Scumball	04/88	40	Action
Sea Search	01/87	76	Strategie
Sea Strike	06/86	27	Action
Seabase Delta	06/86	85	Strategie
Seas of Blood	03/86	86	Adventure
Seconds Out	05/88	60	Sport
Secret Diary of Adrian Mole, The	03/86	90	Adventure
Secret of St. Bride's	03/86	89	Advènture
Seeräuber	07/87	49	Action
Sekretärin	03/86	57	Anwender
Sentinal	04/87	11	Action
Sepulcri	03/87	7	Action
Sesam, oeffne Dich!	03/86	92	Education
Seven Cities of Gold	12/87	56	Oldie
Seven Cities of Gold	06/86	102	Adventure
Sex Vixen from Space	12/88	88	Adventure
Shackled	09/88	11	Action
* Shadow Skimmer	05/87	10	Action
Shadow-Writer	07/88	123	Anwender
Shadowfire	07/86	69	Action
* Shadowgate	04/88	78	Adventure
Shadows of Mordor	10/87	88	Adventure
Shanghai	10/88	114	Oldie
Shanghai	03/87	66	Strategie
Shanghai (Konsole)	12/88	92	Strategie
Shanghai Karate	05/88	38	Action
Shao Lin's Road	04/87	35	Action
Shard of Inovar	12/87	91	Adventure
Shark	03/87	27	Action
She-Fox	09/88	48	Action
Sherlock	03/87	82	Kopfnuß
Sherlock	03/86	91	Adventure
Sherlock, The Riddle of the Crown Jewels	07/88	90	Adventure
Shinobi	11/88	85	Action
Shocktrooper	04/86	31	Action
Shogun06/86 32			Action
* Short Circuit	04/87	6	Action
Shuffleboard	07/88	69	Sport
Shuttle II	05/87	36	Action
Side Arms	05/88	47	Action
Sideview	02/88	122	Anwender
* Sidewalk	12/87	36	Action
* Sidewinder	05/88	43	Action
* Sidewize	11/87	39	Action
Sigma 7	02/87	31	Action
Sign and Banner Maker	12/87	124	Anwender
Sindbad	05/87	42	Strategie
Sir Fred	04/86	16	Action
* Sixpak II	11/87	12	Action
Skate Crazy	10/88	57	Sport
Skate or Die	01/88	50	Sport
Skate Rock-Train	03/87	8	Action
Sky Chase	12788	44	Action
Sky Fox II	03/88	38	Action
Sky Plot	03/87	84	Education
* Sky Runner	03/87	14	Action
Sky-Fighter	09/87	36	Action
Skyhawk	01/87	27	Action
Skyhawk	02/87	8	Action
Skyrider	02/88	7	Action
Slaine from 2000 AD	01/88	86	Adventure
Slalom	02/88	56	Sport
Slamball	07/86	17	Action
* Slap Fight	10/87	45	Action
Slapshot	03/86	34	Sport
Slaygon	04/88	81	Adventure
Small-C (PD)	07/88	54	Anwender
Snaut	10/87	125	Anwender
Snodgits	08/86	28	Action
Snow Queen	07/86	84	Strategie
Soccer '86	07/86	28	Sport
Soccer Games '88	07/88	80	Strategie
Soccer King	04/88	53	Sport
Softlearning	03/86	93	Education
Solar Coaster	07/87	7	Action
* Soldier of Fortune	12/88	32	Action
Soldier of Light	09/88	34	Action
* Soldier of Light	12/88	28	Action
Solid Gold	02/88	59	Kompilation
Solitaire Royal	07/88	84	Strategie
Solo	01/87	14	Action
Solo Flight II	02/87	60	Strategie
Solomon's Key	11/87	50	Action
Sommer Olympiade	10/87	58	Sport
Sorcerer Lord	07/88	83	Adventure
Sorcerer of Claymorque Castle, The	05/86	88	Adventure
Sorcerer, The	07/86	18	Action
Sorcery	03/87	42	Oldie
Sorcery	03/86	27	Action
Souls of Darkon	03/86	86	Adventure
Sound Digitizer	02/88	127	Anwender
Southern Belle	03/86	71	Adventure
Southern Belle	06/86	24	Adventure
* Space Baller	02/88	6	Action
Space Battle	05/87	9	Action
Space Doubt	04/86	16	Action
Space Harrier	03/87	10	Action
Space Harrier 3D (Konsole)	12/88	93	Action
Space Lobsters	07/87	14	Action
* Space M.A.X.	09/87	62	Strategie
Space Pilot	03/87	48	Action
Space Pilot II	04/88	10	Action
Space Port	10/87	55	Action
* Space Quest II	03/88	90	Adventure
Space Racer	09/88	43	Action
Space Ranger	11/87	31	Action
Space Relief	01/88	18	Action
Space Shuttle	07/86	70	Blickpunkt
Space Shuttle	09/86	67	Strategie
Space Trader	10/88	72	Strategie
Specdrum	04/86	94	Anwender
Specdrum Electro Kit	07/86	95	Anwender
Special Agent	11/87	45	Action
Speech	05/87	88	Adventure
* Speedball	12/88	64	Sport
Speedking08/86 51			Action
Speedtrans Plus	07/87	95	Anwender
Spekulant	01/87	56	Strategie
Spellbreaker	05/87	58	Adventure-
Spiderman	03/86	90	Adventure
Spidertronic	07/88	50	Action
Spiky Harold (goes hibernating)	06/86	28	Action
Spindizzy	05/86	10	Action
Spindrone	07/88	8	Action
Spinworld	07/88	66	Blickpunkt
Spitfire 40	04/88	31	Blickpunkt
Spitfire 40	03/86	70	Strategie
Split Personalities	07/86	70	Strategie
Spooky Castle	07/88	50	Action
Spore	05/88	48	Action
Spore, The	07/86	84	Adventure
Sport of Kings	05/86	27	Sport
Sportlexikon	01/87	74	Anwender
Sports Pack	12/87	59	Sport
Sprint Basic Compiler	03/86	58	Anwender
Spy versus Spy	03/86	38	Action
Spy versus Spy III	03/87	28	Action
Spy vs. Spy I	02/88	8	Action
SQIJ	10/87	44	Action
ST Pascal	04/86	56	Anwender
ST Replay	09/87	83	Anwender
ST-Key	07/87	89	Anwender
ST-Toolkit	07/87	87	Anwender
St. Pauli	07/88	90	Adventure
Stainless Steel	07/86	27	Action
Stairway to Hell	03/87	13	Action
Star Clash	11/87	12	Action
Star Firebirds	08/86	34	Action
* Star Games II	11/87	82	Action
* Star Goose	10/88	14	Action
Star Painter	10/87	127	Anwender
Star Painter	07/86	54	Anwender
Star Painter ST	02/88	123	Anwender
* Star Paws	10/87	36	Action
Star Raiders II	04/87	10	Action
Star Seeker	03/86	94	Education
Star Soldier	02/87	10	Action
Star Strike 3D	05/86	34	Action
Star Texter	05/86	58	Anwender
Star Texter	06/86	66	Anwender
Star Tool	04/86	55	Anwender
* Star Trash	09/88	38	Action
* Star Trek	12/87	68	Strategie
Star Trooper	09/88	31	Action
Star Wars	01/88	7	Action
Star Writer	07/87	123	Anwender
Starball	11/88	36	Action
StarComm	07/87	88	Anwender
Stardatei	01/87	111	Anwender
Stardatei	05/86	47	Anwender
Stardust	03/86	39	Action
* Starflight	09/87	64	Strategie
* Starglider	01/87	44	Action
Starglider	04/87	57	Kopfnuß
Starglider II	12/88	89	Tips
Starkontor	05/87	86	Anwender
* Starray	09/88	6	Action
Stars on 128	04/87	28	Kompilation
Starship Andromeda	05/86	27	Action
Startexter	03/86	56	Anwender
Starways	05/88	46	Action
Steve Davis' Snooker	06/86	76	Strategie
* STI	03/88	91	Adventure
* Stifflip	07/87	58	Adventure
Stock Market	09/88	66	Strategie
Stone Raider II	04/87	13	Action
Storm	09/87	27	Action
STOS	11/88	132	Anwender
Strange Loop	04/86	32	Action
Strange New World	04/88	43	Action
Streaker	11/87	35	Action
Street Fighter	10/88	13	Action
Street Gang	11/87	36	Action
Street Hassle	01/88	18	Action
Street Hawk	02/87	42	Action
Street Machine	07/87	47	Action
Street Olympics	07/86	42	Sport
* Street Sports Soccer	07/88	68	Sport
* Street Surrer	02/87	28	Action
Strike	09/87	61	Strike
Strike Force Harrier	09/86	66	Strategie
Strike Force Kobra	01/87	40	Action
Strip Poker (C-16)	03/87	67	Strategie
Strip Poker II Plus	05/88	75	Strategie
Strong Man	03/86	70	Strategie
Stryfe	10/87	48	Action
Subterranea	07/88	36	Action
Suicide Mission	11/88	37	Action
Suicide Voyage	07/87	8	Action
* Summer Edition	11/88	60	Sport
* Summer Olympiad	10/88	52	Sport
Summertime Specials	11/88	42	Action
Sun Street, The Newsboy	09/86	47	Action
Sunburst	04/88	35	Action
Sundered Sword	03/88	91	Adventure
Sunstar	09/86	30	Action
Super Collection Vol. 2	07/87	18	Kompilation
Super Conducter	10/87	30	Action
Super Cycle	08/86	50	Action
Super Hang-On	02/88	52	Sport

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Super Mario Bros.	10/87	10	Action
Super Pipeline II	09/87	92	Oldie
Super Soccer	04/87	43	Sport
* Super Star Icehockey	12/87	60	Sport
Super Stuntman	07/88	43	Action
Super Sunday	03/87	57	Action
Super Tennis	09/88	127	Sport
Super Trolley	09/88	42	Action
Super Zap	02/87	103	Anwender
Super Zaxxon	04/86	31	Action
Superbase	03/88	122	Anwender
Superbase Professional	07/88	120	Anwender
Superbowl	06/86	8	Action
Supercopy	05/87	85	Anwender
Supercopy Profi	04/87	94	Anwender
* Supercup Football	10/88	56	Sport
Superhits, Six Appeal	06/86	11	Action
Supersports	12/87	66	Sport
Supersprint	11/87	125	Sport
Superstar Ping-Pong	08/86	16	Sport
Surf Champ	04/86	33	Sport
Survivors	09/87	35	Action
Sweevo's World	03/86	8	Action
Swooper	10/87	12	Action
Sword and Shield	07/86	72	Strategie
Sword of Destiny	01/87	32	Action
Sword Slayer	09/88	18	Action
Swords and Sorcery	04/86	89	Adventure
Sydney Affair, The	05/87	58	Adventure
Synther 7	03/86	96	Anwender
Sys Cracker	01/88	120	Anwender
Syzygy	05/86	90	Anwender
T.N.T.	10/87	14	Action
T.T.Racer	02/87	55	Sport
* Table Football	10/87	61	Sport
Taekwondo	03/88	9	Action
Tag Team Wrestling	09/87	60	Sport
Tai Pan	11/87	128	Strategie
Take Four	09/87	12	Kompilation
Tales of Dragons	05/87	31	Action
Talladega	02/88	52	Sport
Tangent	09/88	27	Action
Tangle Wood	09/86	74	Adventure
* Tanglewood	01/88	82	Adventure
Tantalus	07/86	37	Action
* Target	07/88	45	Action
Tarzan	08/86	45	Action
Tarzan	02/87	18	Action
Task III	04/88	42	Action
* TassTime	02/87	64	Adventure
Tasword 3	05/86	52	Anwender
Tasword 8000	07/87	94	Anwender
Tau Ceti	03/86	7	Action
Tau Ceti	04/86	13	Action
Tau Ceti	05/86	31	Action
Tazz	09/86	33	Action
Tea Time	03/86	7	Action
Teddy Boy	02/88	46	Action
Teladon	09/88	40	Action
Tell the Time	05/86	95	Education
Tempest	01/87	43	Action
Templeton	12/87	18	Action
Ten Adventure Game Pack	07/86	88	Kompilation
Ten Pin Challenge	10/87	59	Sport
Tennis	09/88	126	Sport
Tennis	04/87	41	Sport
Tennis	09/86	36	Sport
Tennis (TI)	04/86	36	Sport
Terminator	05/87	10	Action
Terra Cognita	07/87	35	Action
Terra Cresta	03/87	48	Action
* Terra Nova	09/87	27	Action
* Terramex	03/88	12	Action
Terramex	07/88	93	Kopfnuß
Terror of the Deep	04/87	10	Action
Terrormolinos	01/87	84	Kopfnuß
Terrormolinos	03/86	87	Adventure
* Terrorpods	11/87	18	Action
Terrors of Trantoss	06/86	86	Adventure
Test Cricket	10/87	61	Sport
Test Drive	12/87	62	Sport
Teste Dein Grammatik-wissen	07/86	73	Education
Tetra Quest	11/88	15	Action
Tetris	04/88	60	Strategie
Text C-16	02/87	101	Anwender
Text Design ST	08/86	48	Anwender
Textline	02/87	103	Anwender
Textmaker	05/88	126	Anwender
Textmanager	08/86	46	Anwender
The American Civil War	10/88	74	Strategie
The Art of Chess	07/88	104	Strategie
The Bard's Tale III	10/88	90	Kopfnuß
The Destiny Knight	04/88	88	Kopfnuß
The Empire Strikes Back	09/88	58	Blickpunkt
The Fury	09/88	47	Action
The Graphic Studio	07/88	122	Anwender
The Paranoia Komplex	04/88	68	Blickpunkt
The Quest o. t. g. Egg Cup	11/88	111	Adventure
The Runner	09/88	28	Action
The Three Stooges	09/88	39	Action
* The Train	04/88	42	Action
* The ultimate Soundtracker	07/88	24	Blickpunkt
* The Winter Edition	07/88	62	Sport
* The World's Greatest	10/88	57	Kompilation
Thexder	01/88	42	Action
They call me Trooper	07/87	34	Action
* They stole a Million	03/87	66	Strategie
Thing	05/88	49	Action
Thing bounces back	10/87	38	Action
Thing on a Spring	06/86	10	Action
Think!	04/86	73	Strategie
Three Musketeers, The	10/87	92	Adventure
Three Weeks in Paradise	04/86	27	Adventure
* Throne of Fire	07/87	10	Action
Thrust	07/86	41	Action
Thrust II	05/87	15	Action
Thunderbirds	03/86	36	Action
Thunderboy	03/88	13	Action
Thundercats	02/88	38	Action
Thundercross	04/88	17	Action
Thunderstruck 2 -	04/87	15	Action
Tiebreaker	04/88	55	Sport
Tiger Mission	05/87	18	Action
* Time Bandit	04/88	14	Action
Time Fighter	04/88	13	Action
Time of the End	06/86	86	Adventure
Time Trax	07/86	11	Action
Tischtennis	11/88	55	Microwelle
Titanic	05/86	37	Strategie
* To Be On Top	01/88	48	Action
To Hell and back	10/88	42	Action
Toadrunner	07/86	43	Action
Tobruk	08/86	65	Strategie
Tolteka	12/87	38	Action
Tomahawk	05/86	12	Action
Tomb of Syrinx, The	05/87	18	Action
* Tonic Tile	12/87	37	Action
Toolbox 2	05/86	96	Anwender
* Top Ten Collection	05/88	16	Kompilation
Topographie Deutschland/ Europa/Welt	06/86	94	Education
Toptex	05/88	125	Anwender
Torpedo Alley	03/87	53	Action
* Torpedorun	01/87	10	Action
Touchdown	07/86	35	Action
Tour de Force	05/88	61	Action
Tour de France	03/86	38	Sport
* Toy Shop, The	07/87	52	Action
* Track + Fields	11/87	54	Action
Tracker	04/87	37	Action
Trailblaster	01/87	7	Action
Transatlantic Balloon Challenge	10/87	46	Strategie
Transformers	03/87	40	Action
Transmuter	02/88	36	Action
* Trantor	12/87	50	Action
Trap	08/86	6	Action
Trap Door	06/86	7	Action
Trashheap	02/88	7	Action
Trauma	01/88	9	Action
Traxxion	11/87	48	Action
*Traz	04/88	36	Action
Treasure Hunt	11/87	28	Action
Trekboer	04/86	88	Adventure
Tremor	09/86	41	Action
Trick of the Tale, A	07/86	29	Action
Trivia	04/86	71	Strategie
Trivia Arcade	11/87	76	Strategie
Trivia Challenge 1	02/87	58	Strategie
Trivia Trove	03/88	77	Strategie
Trivial Fruit	07/88	84	Strategie
* Trivial Pursuit	09/86	70	Strategie
Trivial Pursuit II	12/88	74	Strategie
Trivial Pursuit Baby Boomer Edition	07/87	48	Strategie
T.P. Young Players Edition	02/87	60	Strategie
Trizons	09/86	14	Action
Trojan Quest	09/86	72	Adventure
Trojan Warrior	10/88	19	Action
Troll	05/88	15	Action
Tronic	03/87	70	Adventure
True Basic	09/87	110	Anwender
Tubaruba	07/86	49	Action
* Tube Runner	07/88	37	Action
Tube, The	10/87	52	Action
Tubular Bells	06/86	95	Anwender
Tujad	09/86	44	Action
Tune Up!	01/88	117	Anwender
Tunesmith	09/88	134	Anwender
Turbo	12/88	42	Action
* Turbo Basic	09/87	104	Anwender
Turbo Basic	08/86	49	Anwender
Turbo C	11/87	115	Anwender
Turbo Debug Plus	09/86	103	Anwender
Turbo Editor	01/88	121	Anwender
Turbo Editor	01/87	109	Anwender
Turbo Esprit	04/86	29	Action
Turbo Gameworks	04/86	60	Anwender
Turbo GT	01/88	54	Sport
Turbo Pascal	01/87	110	Anwender
Turbo Pascal 4.0	04/88	122	Anwender
Turbo Pascal Masken- generator	05/88	123	Anwender
Turbo Prolog	08/86	54	Anwender
Turbo Schach	03/87	93	Strategie
Turbo ST	03/88	71	Sport
Turbo-Ass	05/86	55	Anwender
Turbotape	05/87	95	Anwender
Turlogh le Rodeur	01/88	88	Adventure
Twenty Golden Oldies	10/87	23	Action
Twilight World	12/87	50	Action
Twinky goes hiking	02/87	12	Action
Twin Tornado	10/87	81	Action
Twister	07/86	33	Action
Two on Two (C64)	07/86	42	Sport
Type Rope	03/86	92	Anwender
Type Studio ST	07/87	95	Anwender
* Typhoon	11/88	42	Action
Typhoon	04/87	18	Action
Typhoon Thompson	11/88	46	Action
U.S.A.A.F.	10/87	84	Strategie
UBM-Text 2.2	02/88	118	Anwender
Uchi Mata	08/86	7	Action
UCM (Ultimate Combat Mission)	07/88	43	Action
Ufo	07/87	34	Action
Ultima IV	02/87	78	Kopfnuß
Ugh..lympicy	12/88	68	Sport
Ultima V	11/88	28	Blickpunkt
Ultimate Adventure	04/86	87	Adventure
Ultra Forth 3.7	12/87	125	Anwender
Ultra-Basic (CPC)	07/86	60	Anwender
UMS	05/88	90	Kopfnuß
Underwurlde	02/87	43	Oldie
* Uninvited	09/87	68	Adventure
Unitrax	07/88	8	Action
Universal Hero	10/87	15	Action
* Universal Military Simulator	03/88	76	Strategie
Up, up and away	02/87	27	Action
Uranians	07/87	30	Action
Uridium	05/86	32	Action
Urkunde, Die	07/87	62	Adventure
Utility C-16	02/87	110	Anwender
Vader	11/87	7	Action
Vampire	03/87	28	Action
* Vampire's Empire	03/88	50	Action
Vectorball	10/88	40	Action
Vectron 3D	06/86	39	Action
Vegas Gambler	11/87	74	Strategie
Vengeance	01/88	18	Action
Verbentrainer	08/86	93	Education
* Vermeer	10/87	79	Adventure
Very Big Cave Adventure, A	05/86	84	Adventure
Vidcom 64	08/86	56	Anwender
Vie et Morts des Dinosaures	01/88	128	Education
Vikings, The	05/87	29	Action
Vindicator	10/88	50	Action
VIP-Professional	01/87	102	Anwender
Virgin Atlantic Challenge Game, The	08/86	18	Action
Viruskiller, V 1.3	09/88	135	Anwender
Viva Vic!	07/86	18	Action
Viza-Transfer	09/86	112	Anwender
Vizawrite Classic	06/86	65	Anwender
Vizawrite Desktop	11/87	117	Anwender
Volleyball	02/88	50	Sport
Volleyball Simulator	05/88	58	Sport
Vorpal Utility Kit	07/86	57	Anwender

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Vorsicht - Vokabeln greifen an!	04/86	92	Education
Vortex Factor, The	09/86	76	Adventure
Vyper	05/88	46	Action
W.A.R.	09/86	14	Action
Wadium	10/87	55	Action
Wall, The	03/88	38	Action
Wanderer	07/87	35	Action
War Cars & Construction Set	03/88	47	Action
War Copter	01/87	39	Action
War Hawk	09/86	10	Action
War Heli	04/88	30	Blickpunkt
War Heli	05/88	36	Action
Wargame Construction Set	11/87	72	Anwender
Warlock	07/88	41	Action
Warlock	09/87	17	Action
* Warlock's Quest	07/88	10	Action
Warriors 2	03/87	18	Action
Warriors of Ras	08/86	84	Adventure
Warzone	10/88	17	Action
Warzone 2	02/87	8	Action
Wasteland	09/88	79	Adventure
Waterpolo	11/87	55	Sport
* Way of the Exploding Fist	07/87	29	Oldie
Way of the little Dragon	02/88	44	Action
Way of the Tiger	06/86	27	Action
Werewolves in London	01/88	9	Action
Werner	07/86	31	Strategie
West Bank	05/86	14	Action
* Western Games	12/87	14	Action
Wham - The Juke Box	05/86	96	Adventure
Wheel of Fortune	12/87	69	Action
Where in the USA is Carmen San Diego?	09/87	82	Adventure
* Where Time stood still	10/88	10	Action
Whirligig	10/88	49	Action
Wibstars	04/87	18	Action
Wild West	05/86	86	Action
Williamsburg Adventure	04/86	87	Adventure
Willow Patern	04/87	16	Action
Willy the Kid	04/87	68	Adventure
Wimbledon	07/86	41	Sport
Winter Games	02/88	26	Oldie
* Winter Olympiad '88	03/88	58	Sport
Winter Olympiade	03/86	39	Sport
Winter Sports	03/86	16	Sport
Winter Wonderland	05/87	60	Adventure
Wintergames (Epyx)	04/86	50	Sport
Witchcraft	03/86	27	Action
Wiz	11/87	14	Action
Wizard and the Princess	04/86	86	Adventure
Wizard Lair	03/86	29	Action
Wizard Quest	09/86	51	Adventure
Wizard Warz	07/88	14	Action
Wizard's Crown	03/88	80	Oldie
* Wizball	09/87	35	Action
Wolfan	10/87	47	Action
Wolfman	04/88	81	Adventure
Word Geopgraphy	08/86	95	Education
Wordstar	03/86	52	Anwender
Wordstar 2000	05/86	56	Anwender
World Class Leaderboard	07/87	42	Sport
World Class Leaderboard Vol. 2	10/88	58	Sport
World Cup Soccer	05/86	35	Sport
* World Games	09/86	34	Sport
* World Soccer	02/88	48	Sport
World Tour Golf	04/87	40	Sport
World War I	07/88	81	Strategie
Worm in Paradise, The	04/86	91	Adventure
Writer, The	02/87	106	Anwender
Wriggler	05/86	32	Action
Wu Lung	07/88	26	Blickpunkt
* Xanthius	12/87	42	Action
Xarq	09/86	30	Action
XBC-Extended Basic Compiler	11/87	123	Anwender
XCEL	04/86	17	Action
Xcellor	01/87	74	Action
Xecutor	01/88	36	Action
Xen	02/88	44	Action
* Xeno	02/87	48	Sport
Xor12/87 44			Action
XR-35	04/88	46	Action
Yabba Dabba Doo	03/86	27	Action
Yankee	09/87	64	Strategie
Yes, Prime Minister	12/87	92	Strategie
Yeti	09/88	44	Action
Yie Ar Kung Fu	03/86	27	Sport
Yie ar Kung Fu II	02/87	14	Action
Yogi Bear	12/87	44	Action
Your Health	04/86	92	Education
Z	01/87	45	Action
Z-80 Analyst	06/86	63	Anwender
Zak MacKracken	11/88	114	Blickpunkt
Zak MacKracken	12/88	107	Kopfnuß
Zap-Em	06/86	34	Action
Zar Jazz	07/87	11	Action
* Zarch	01/88	39	Action
Zbasic	09/86	106	Anwender
Zenith	09/87	46	Action
* Zero Gravity	09/88	57	Sport
Ziggurat	07/87	15	Action
Zillion	02/88	14	Action
Zillion II	03/88	46	Action
Zing! Keys	11/87	123	Anwender
Zkul & West	04/86	89	Adventure
Zoids	03/86	16	Action
Zombi	09/86	40	Action
Zoom	09/88	14	Action
Zoomracks Plus	07/87	95	Anwender
Zoot	02/87	35	Action
Zorgos	04/87	62	Action
Zork 3	01/87	78	Adventure
Zorland C	05/87	90	Anwender
Zorlide C	03/88	118	Anwender
Zorro	03/86	30	Action
ZX-Hires Toolkit V 4.8	04/87	90	Anwender
Zybex	11/88	38	Action
* Zynaps	10/87	38	Action
Zyron	03/87	30	Action
Zythum	09/86	15	Action

Wir bitten um Beachtung, daß alle mit dem "*" gekennzeichneten Programme zum "ASM-Hit" gekürt wurden!

N
W E
S

OOZE PLÄNE

(Erdgeschoss/Keller):

F.Kammer
Über F.Kammer
(nach unten)
Im Dunkeln
(nach unten)
Vor d. Treppe
Terasse
Gästesaal
Korridor
Korridor
Korridor
Passage
Karte 2.
Karte 2.
Korridor
Korridor
In d. Halle
H. Salon
Veranda
Vor d. Eing.
Veranda
Vor d. Treppe
Wiese
Karte 4.
Karte 4.
Vor d. Haus

Frank Roth und Markus Römer haben uns diese Karte zu **OOZE** anvertraut. Als Tips fügten sie bei: - In den Gästesaal kommt man, indem man die goldene Türklinke nach oben drückt, und dann die Tür öffnet. - Auf die Wiese zum Keller kommt man, indem man abwartet, bis man eingeschlafen ist, und dann sofort nach dem Aufwachen auf die Wiese geht.

-Um in das Loch in der Treppe zum Turm zu kommen, bindet man die Axt (von der Rüstung im Speisesaal) an das Seil (von der Armbrust im Speisesaal), und wirft die Axt nach oben. Dann klettert man daran herunter (Vorsicht, Monster!).

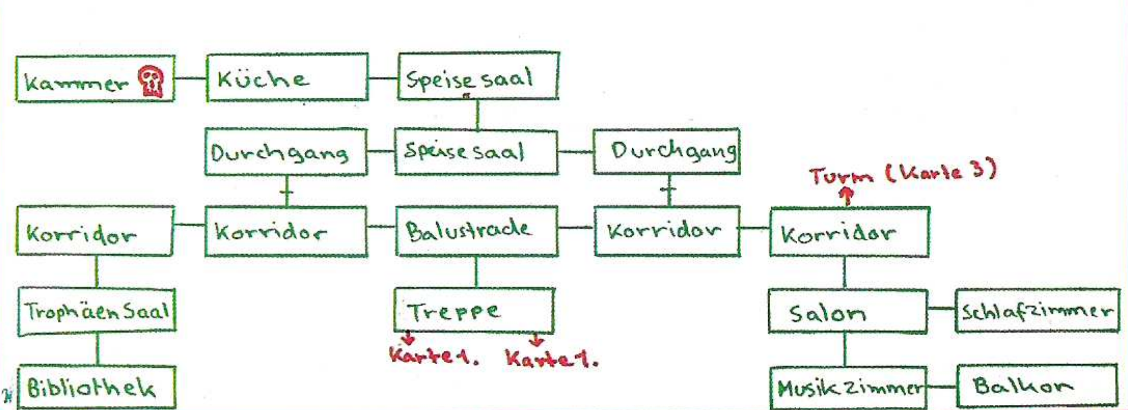
Thank you!

(Turm) Karte 3:

(nach Oben)
Treppe
(Nach Oben)
Treppe
Karte 2.
Karte 2.

Karte 4 (Keller):

Karte 1.
Karte 1.
Vor einer Tür
(Nach Unten)



Questron II

Diese Lösungshilfe zu **QUESTRON II** haben wir von Martin Heimberger erhalten. Lassen wir ihn nun zu Wort kommen: Die haarsträubenden Abenteuer des ehrenwerten Lord Martin.

Darf ich Ihnen erstmal meinen vollen Namen mitteilen? Nun gut, ich bin Lord Martin, erster ehrenwerter Berater des königlichen Lord British, als Monsterschreck eingestufter Ritter von Britannia, oberster Oberbürgermeister der glühenden Stadt Moonglow, etc., etc., blablabla. Aber nennen Sie mich einfach Lord Martin (Abkürzung: L.M.A.). Kommen wir nun zur Sache: Mein Lehrer Mesron kam und sagte mir, daß ich das "Evil book of Magic" an seiner Entstehung in Landor hindern solle, damit der superböse Zauberer Mantor es nicht in seine krummen Finger bekommt. Noch nicht einmal meine elektrische Zahnbürste hatte ich dabei, nur ein lumpiges Messer! "Erstmal umsehen", dachte ich mir, und begann meine Umwelt zu erforschen. Viele Monster nagten an meinen Hitpoints (sie gingen weg wie warme Semmeln), bis ich endlich südwestlich von Landor das "Redstone Castle" betrat, mit dem "Gold Key" die "Hall of Visions" öffnete und mich Mesron gleich um eine Stufe erhöht hatte. Er gab mir den Auftrag, den "Wand of Power" zu finden. Nur wo, das wollte er nicht rausrücken. Ich begab mich also erst einmal in die Städte, nachdem ich mit und gegen Monster gekämpft hatte, versorgte mich mit Essen, stationierte einiges Gold auf der Bank, kaufte mir bessere Waffen und Rüstungen, dazu einige Fireballs (ca. 40) und versorgte mich mit den Hit-Points (die gibt's nur in Lyton, Seacrest und Santor).

Nach langem Suchen beschloß ich schließlich, in die Rivercrest Kathedrale zu gehen, und was sah ich da? - Den Eingang zur Rivercrest Tomb! Stunden vergingen, bis ich dieses Loch endlich vollständig kartographiert hatte. Besonderheiten: Zuerst fand ich das sagenumwobene "Moonstone Amulett", und nachdem ich einem Priester 200 Goldstücke gab, damit er mir den Weg freimachte, stöberte ich auch den "Wand of Power" und "Morle den Wizard" auf. Dieser gab mir den Auftrag, das "Orb of Enchantment" zu finden, dazu schenkte er mir seinen "brass key" (wie großzügig!). Bis ich mich endlich wieder aus dem Tomb herausgeschlagen hatte, standen meine Hitpoints schon bald im Minusbereich. Doch der heilige Mann in der Kathedrale verkaufte mir gleich ein paar "Breads of Life"; dem "Moonstone Amulet" sei Dank!

Siegessicher eilte ich mit dem "Wand of Power" zu Mesron, der mich schon auf die dritte Stufe hinaufschleuderte. Danach ging's wieder raus in die Städte. In Octapoint gab's die modernste Rüstung und ein Pony, und in Bay View gab es die zur Zeit stärkste Waffe. Ich stockte meinen Vorrat an Fireballs in Octapoint auf 50 auf, weil sie dort am billigsten waren, und begab mich erneut ins Schloß. Ich schloß mit dem "brass key" die "Hall of Maps" auf, bezahlte 1000 Goldmünzen und zeichnete eifrig die drei Karten ab.



Jetzt überlegte ich, wo das Orb sein könnte, das Mesron sucht, und sah es plötzlich im Schloß in einem Raum stehen.

Doch, oh Schreck! Der Raum war verschlossen! Wo ist der verflixte Schlüssel? Sofort danach erblickten meine entzündeten Augen die vielen verlockenden Kistchen im Schloß, die nur darauf warteten, von einer außenstehenden Person ihres Inhalts entledigt zu werden. Was ich dann tat? Na, ich öffnete eine. Und... so ein Zufall! Ich fand gleich ein Unicorn Horn. "Da muß mehr sein!", dachte ich mir und wollte weiterplündern, dann fiel mir auf, daß sich eine ziemlich bedrükkende Stille im Burghof niedergelassen hat.



"Irgendwo muß doch hier der Haken sein", dachte ich, "ich kann doch nicht alles so einfach mitgehen lassen!" Doch plötzlich spürte ich diesen Haken. Er steckte mir nämlich direkt im Rücken. Die ganzen Wachen des Schlosses hatten mich umzingelt, und in Ihren grinsenden Mündern erkannte ich die silberplombierten Zähne, die durch das fahle Licht der Sonne genauso glänzten, wie die Spitzen ihrer Schwerter. Doch, Gott sei Dank hatte ich noch einige "Breads of Life" bei mir, und sogar der "Wand of Power" gab mir bis zu 400 Hitpoints zurück. Nach dieser köstlichen Erfrischung blieb mir nichts anderes übrig, als die Erfüllung des altbekannten Sprichworts: "Ab durch die Mitte!". Leider war auch schon der Eingang des Schlosses mit diesen dicken, fetten Wachmännern zugestellt, und so stürzte ich mich mit dem Kampfruf: "Wo wir schon mal da sind, dann bleiben wir auch hier!" In eine verlassene Ecke und wehrte die über meinem Kopf propellerartig rotierenden Schwerter der Wachen mit geschicktem Ducken und mit gut gezielten Fireballschüssen ab, bis kein Kopf der Wächter mehr an seinem richtigen Platz saß. Nachdem auch jeder gesehen hatte, daß er gegen so einen Wirbelsturm wie mich keine Chance hatte, begann ich, alle Kisten auszuräumen. Welche Unsummen von Gold ich da fand! (Alles Steuereinnahmen des Königs! Wucher!). Schließlich fand ich auch einige Schlüssel, die mir Mesron (bis auf den "emerald key") gegen einen "silver key" austauschte, der in alle Türen des Schlosses paßte. Sofort schnappte ich mir dann das "Orb of Enchantment", ging noch zu dem Magier, der mir für 2000 Goldstücke meine Charisma erhöhte (gehört verboten!) und schlenderte wieder gemütlich hinaus in die Wildnis. Und wie ich sah, hatten sich die Zeiten geändert! Man konnte sich nun in der Stadt Folman ein prima "Chain Mail" kaufen und in "Bay View" gab es als beste Waffe einen "Weighted Spear" (nur dort)! Als nächstes beschloß ich, wieder in die "Rivercrest Tomb" zu gehen, um Morle endlich sein heißersehntes Orb zu zeigen. Mit dem "emerald key" kann man übrigens die Tür im Süden der Tomb aufschließen, um das "Inner Sanctum" betreten zu können. Aber außer ein paar Hitpoints gibt es dort nichts Weltüberragendes zu entdecken. Morle bot mir für das Orb sofort an, mich in das "Realm of Sorcerors" zu teleportieren. Aber vorher wollte ich nocheinmal aus dem Tomb raus, um mir ein paar "Breads of life" mehr zu besorgen. Ich schlenderte zufällig in die Great Plains Kathedrale, deren Heiliger über das "Unicorn Horn", das ich ihm gab, so freudig gestimmt war, daß ich ab jetzt soviel "Breads of life" kaufen konnte, wie ich nur wollte. Dazu mußte ich die Kathedrale, nachdem ich alle Breads gekauft hatte, die er hatte, wieder verlassen und nach kurzer Zeit wieder betreten (der verkalkte Heilige hatte nämlich in der Zwischenzeit mein Gesicht schon vergessen und bot mir erneut einige "Breads" zum Verkauf an). Leider merkte ich viel zu spät, daß ich nur 99 Stück tragen konnte. Doch als nächstes ging ich nicht wie geplant wieder zu Morle, sondern zunächst nach Octapoint, wo ich mir ein Boot kaufte. "Pfeif auf Morle", dachte ich mir und schipperte gemütlich über das Meer zum "Realm of Sorcerors". Wenn nur diese dämlichen Seeschlangen nicht wären! Doch schließlich war Land in Sicht, und ich begann, den neuen Kontinent zu erkunden. Die Monster waren hier um einige Meter breiter (also Vorsicht!). Halbtot und völlig erschlagen erreichte ich dann die Stadt Grissold, wo ich mir von dem Geld aus dem Schloß erst einmal Hitpoints, dann 60 Fireballs und schließlich einen trainierten Adler kaufte. Der brachte es! Wunderbar konnte man mit ihm über Meere und Berge segeln, ohne auch nur von einer Ameise belästigt zu werden. Doch was dann? Da fiel mir die Karte der "Twilight Tomb" ein, die ich so mühselig abgekritzelt hatte. Also, schnurstracks schoß ich in die Twilight Kathedrale und wollte die Tür zum Tomb öffnen. Aber, oh Schmach, mir wurde schwindelig, denn die Tomb war auch noch abgeschlossen!

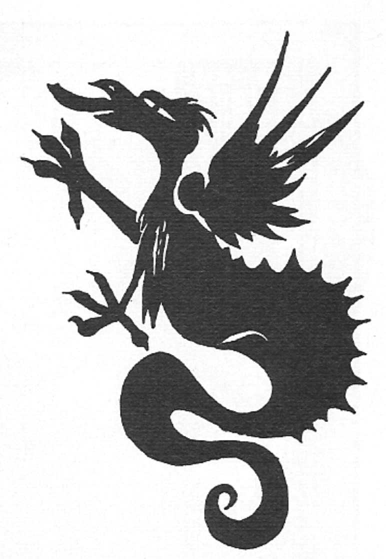
Letzte Möglichkeit, die mir in den Sinn kam, war das Dungeon im Osten des Kontinents. Also nichts wie runter! Etwas nervös war ich schon, als ich mich das erste Mal in ihm verlief, aber im 3. Level fand ich die "Scroll of Scalna", mit der ich erstmal alle 8 Levels kartographierte (ziemlich verschachtelt! Hier muß mal ein Erdbeben gehaust haben.) Ab und zu spürte ich auch einen leichten Stoß am Hinterkopf, da kleine Monsterchen mit ihrem Beil denselbigen spalten wollten. Aber, nicht mit mir! Mein Speer war mein bester Kamerad! Manchmal bin ich auch in eine Falle getrappst, aber in Anbetracht der vielen "Herbs", die man findet, war dies eine gelungene Abwechslung. Im 4. Level fand ich schließlich einen "Crystal Goblet", im 6. Level einen "Agate Key" und im 8. Level den "Onyx Key", und jetzt die ganzen Irrwege wieder nach oben? Nein, nein, keine Angst! Im Nordosten des 8. Levels befand sich ein geheimer Aufstieg, der es einem erlaubt, blitzschnell wieder das Licht der Sonnen erblicken zu können (die Programmierer haben also doch ein Herz für den Spieler!) Oben angelangt, flog ich (mit dem Adler) erst einmal zu Mesron, der mir mitteilte, daß Mantor angekommen wäre, und zwar in Cramford.

Sofort eilte ich dorthin, aber leider war es zu spät. Ein grauer bedrückender Schleier lag über der Stadt, der sich wie eine Decke über die toten Bürger des Ortes legte. Als Nächstes benötigte ich wieder etwas Geld und stürmte somit in meiner blinden Wut in die Festung des Königs Kelfar (sie befindet sich im Westen des Realm of Sorcerors). Ich ging hier im Kampf gegen die Wachen taktisch genauso vor, wie ich es vorhin im Schloß beschrieben hatte. Nicht umsehen, nur draufhauen! Nachdem ich hier genügend Gold eingesackt hatte, fand ich schließlich einen "saphire" und einen "ruby key", mit denen ich alle Türen der Festung öffnete (auch der "agate key" kommt hier nicht zu kurz!). Ich schnappte mir dann sofort die "Eternal Flame", ging zu König Kelfar, der mir einige Geschenke gab, die mir (vielleicht) helfen sollten, und bekam von einem Magier im rechten Teil des Schlosses einen Bonus an Intelligenzpunkten (natürlich nicht umsonst!). Dann wollte ich endlich mal in die "Twilight Tomb" hinabsteigen. Genügend Schlüssel hatte ich ja! Und tatsächlich, der "onyx key" paßte. Anhand der Karte, die durch die Flamme der "Eternal Flame" etwas regendurchlässig geworden war, suchte ich mir einen Weg durch die Tomb (die "Eternal Flame" war mir dabei auch sehr behilflich), bis in dem Raum ganz im Südosten ein "black key" nur darauf wartete, von mir gefunden zu werden. Als ich ihn mir angeeignet hatte, begann ich meinen Rückweg, bis ich plötzlich in der Hälfte feststellte, daß mir mein Futter ausgegangen war.

Doch da entdeckte ich die magische Kraft des "Moonstone Amulets". Leider war es nur zweimal verwendbar, dann konnte man es wegschmeißen.

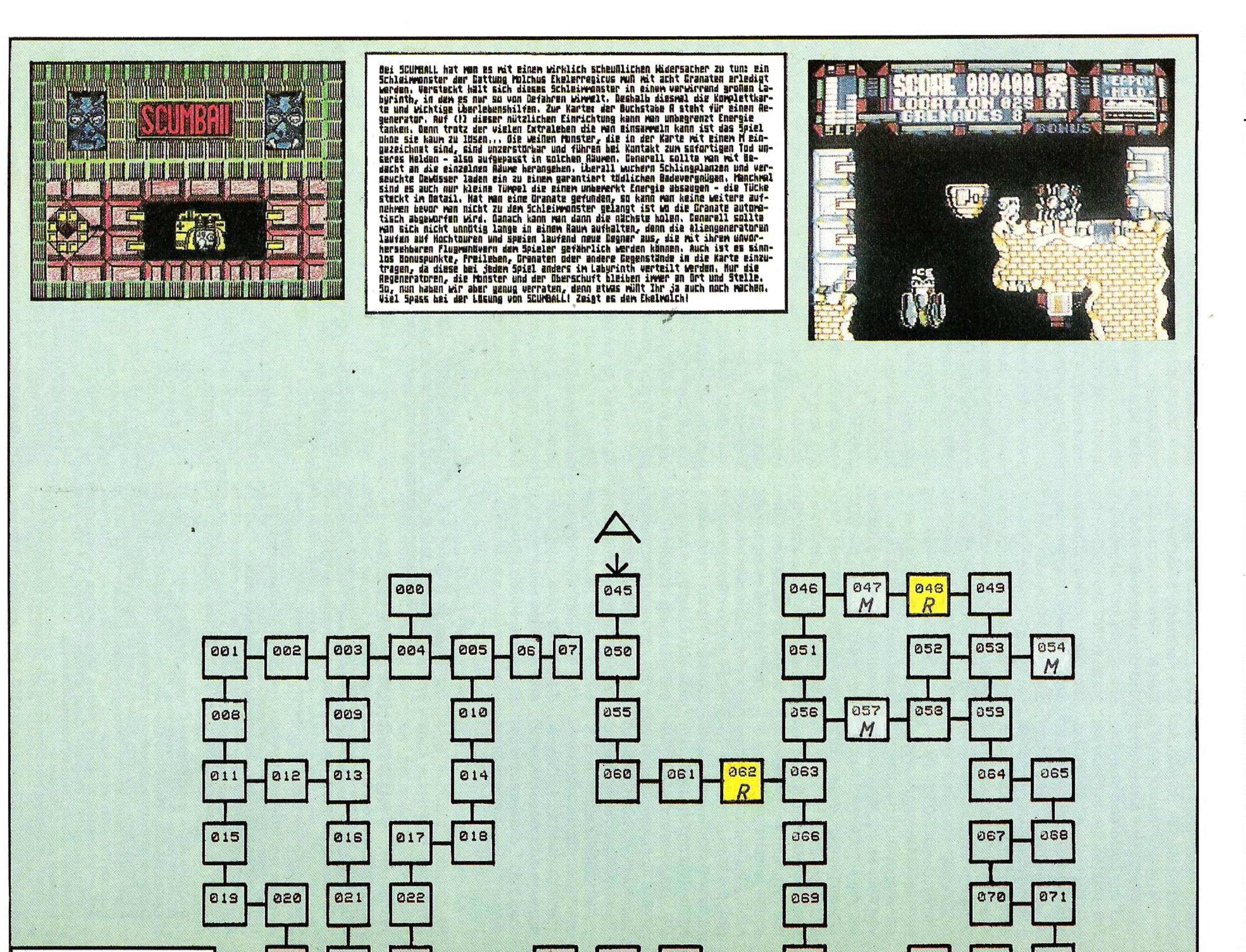
Nachdem ich den Ausgang erreicht hatte, flog ich sofort wieder zu Mesron, der mir alle Schlüssel der Festung gegen einen "opal key" austauschte, und mir außerdem mitteilte, daß Mantor nun in Seacrest sei. "Endlich!", dachte ich und eilte dorthin. Und dort stand er auch, der miese, fiese Obermiesling aller Fieslinge. Mit einem gekonnten Zauberspruch hetzte er mir alle Wachen der Stadt auf den Leib. Aber sie gingen weg wie Butter, dank meines Speers. Doch als ich auch ihm einen kleinen Hieb in seine empfindliche Gegend versetzen wollte, löste er sich in Luft auf. "Scheibenkleister", ärgerte ich mich. Aber Hauptsache, die Stadt war gerettet. Als ich wieder zurück zu Mesron ging, um ihm meine Heldentat vorzutragen, schlug er mich zum Ritter von Landor (Welche Ehre!). Danach beschloß ich, mir etwas bessere Rüstungen zu besorgen. Ich schnallte mich auf meinen Adler und flog zum "Realm of Sorcerors", wo ich in der Stadt Slippery Rock eine "ribbed plate" kaufte und mir in Grissold noch einen kostbaren "Crossbow" zulegte. Danach überlegte ich wieder: "Ritter, black key?", das waren die besten Voraussetzungen für den Despair Dungeon in der Mitte des Kontinents zwischen den Bergen. Also nichts wie hin! Nachdem ich meinen Adler an einen Baum angebunden hatte, schloß ich die Tür des Dungeons auf. Kleine braune Nebelschwaden und ein etwas eigenartig muffelnder Geruch beunruhigten meine Nase zutiefst (erinnerte mich irgendwie an Gulasch). Aber, wie dem auch sei, ich hakelte mich das Seil herunter und begann, die "Scroll of Scalna" ihres Amtes walten zu lassen. Es war überhaupt nicht leicht, auch immer darauf zu achten, daß die Hitpoints nicht zu weit unter 5000 sanken. Taten sie das doch, konnte man sich gleich in dem nächsten Sarg, den man hier unten fand zur ewigen Ruhe betten. Hier gab es sagenhafte Monster, noch nie hatte ich solche in einem Spiel dieser Art gesehen. Doch angesichts meiner hochwertigen Attribute und Rüstungen befand ich mich in der Lage, den Angriffen der Gegner eine geschickte Defensive entgegenzusetzten, indem ich ihnen einige "Sonic-Whine" Sprüche um die Ohren klebte. Somit siegreich durchstreifte ich dann alle Dungeonlevels, bis ich schließlich im achten (ein ziemliches Verwirrspiel von Türen) durch ein Loch stürzte und im Hauptquartier von Mantor landete. Jetzt wurde es brenzlig! Mit jedem Schritt, den ich dort unten tat, wurde ich von Mantors todbringenden Gedankenblitzen um mehrere Hitpoints erleichtert. Dazu kamen auch noch seine unzähligen Wachen, denen ich aber sofort mit meinem "Crossbow" Mores lehrte, da ich diese mit ihm schon von weitem unter Beschuß nehmen konnte. Als nächstes stellte ich mir die Frage, welchen Weg ich nehmen sollte, weil ich bei jedem Schritt von Mantor einen Schlag bekam. Ich beschloß, den Weg nach oben zu nehmen. Als ich beim Zauberer Morle vorbeikam, der mir hastig mitteilte, daß ich die Beine in die Hand nehmen sollte, da das "Book of Magic" jede Sekunde entstehen könnte, merkte ich, daß meine Hitpoints von 6000 auf 200 abgerutscht waren (lawinenartig).

Blitzschnell aß ich alle meine "breads of life" auf. Am Ende des langen Ganges erreichte ich endlich eine große Halle, in der die sechs Magier und Mantor an dem Buch bastelten.



"Erst mal aufräumen", dachte ich und metzelte die 6 bösen Zauberer nieder, nur mit Mantor klappte es nicht so ganz. Da mußte ich mir etwas Neues einfallen lassen. Endlich kam mir die rettende Idee. Ich verwandte den Zauberspruch aus dem Buch, um Mantor zu töten.

Ich habe es zwar bis heute selbst noch nicht verstanden, aber es wirkte. Nachdem ich den "Destruct-Spruch" auf Mantor gejagt hatte, machte es kurz "Puff", und dann verschwand er schließlich für immer in den ewigen Jagdgründen...



Bei SCUMBALL hat man es mit einem wirklich scheußlichen Widersacher zu tun: ein Schleimmonster der Gattung Molchus Ekelerregicus muß mit acht Granaten erledigt werden. Versteckt hält sich dieses Schleimmonster in einem verwirrend großen Labyrinth, in dem es nur so von Gefahren wimmelt. Deshalb diesmal die Komplettkarte und wichtige Überlebenshilfen. Zur Karte: der Buchstabe R steht für einen Regenerator. Auf (!) dieser nützlichen Einrichtung kann man unbegrenzt Energie tanken. Denn trotz der vielen Extraleben die man einsammeln kann ist das Spiel ohne sie kaum zu lösen... Die weißen Monster, die in der Karte mit einem M eingezeichnet sind, sind unzerstörbar und führen bei Kontakt zum sofortigen Tod unseres Helden – also aufgepasst in solchen Räumen. Generell sollte man mit Bedacht an die einzelnen Räume herangehen. Überall wuchern Schlingplanzen und verseuchte Gewässer laden ein zu einem garantiert tödlichen Badevergnügen. Manchmal sind es auch nur kleine Tümpel die einem unbemerkt Energie absaugen – die Tücke steckt im Detail. Hat man eine Granate gefunden, so kann man keine weitere aufnehmen bevor man nicht zu dem Schleimmonster gelangt ist wo die Granate automatisch abgeworfen wird. Danach kann man dann die nächste holen. Generell sollte man sich nicht unnötig lange in einem Raum aufhalten, denn die Aliengeneratoren laufen auf Hochtouren und speien laufend neue Gegner aus, die mit ihrem unvorhersehbaren Flugmanövern dem Spieler gefährlich werden können. Auch ist es sinnlos Bonuspunkte, Freileben, Granaten oder andere Gegenstände in die Karte einzutragen, da diese bei jedem Spiel anders im Labyrinth verteilt werden. Nur die Regeneratoren, die Monster und der Oberschuft bleiben immer an Ort und Stelle. So, nun haben wir aber genug verraten, denn etwas müßt Ihr ja auch noch machen. Viel Spass bei der Lösung von SCUMBALL! Zeigt es dem Ekelmolch!

028 027 031 034 035 037 036 R 038 039 041 040 042 043 044

030 032 033 SM

087 091 092 M 093 088 098 099 102 103 M 104 109 110 M 111 112 R 115 116 121 122 123 126 127

089 094 095 096 097 M 090 100 101 105 106 M 107 108 113 114 117 118 119 M 120 124



SUNDOG-TIPS

Man sollte sich auf Woremed mal in den Bars umhören, da man dort einige interessante Zusatzteile für die SunDog bekommen kann. Auf alle Fälle sollte man sich dort einen Cloaker und einen Groundscanner zulegen, da diese erheblich Zeit und Geld sparen helfen. Mit dem Cloaker kann man die SunDog für gegnerische Schiffe unsichtbar machen; der Treibstoffverbrauch steigt allerdings erheblich. Dieser sinkt jedoch wieder, wenn man vier Stück einbaut. Diese setzt man anstelle der "Cyrofuse" in den Schutzschild ein. Die Aktivierung wird vom Tactical-Menü aus vorgenommen. Den Groundscanner baut man in die Pilotage anstatt eines normalen Scanners ein. Mit ihm kann man dann von Stadt zu Stadt fliegen. Der Groundscanner sollte so um die 11.000 bis 12.000 Credits liegen; der Cloaker um die 5.500 Credits.

Um das nötige Kleingeld für diese Geräte zu bekommen, sollte man auf Woremed Droiden verkaufen. Zum Beispiel bekommt man hier für Droiden der Klasse A (Einkaufspreis ca. 9.000 Cr.) um die 41.500 Cr, für die Klasse B immerhin noch ca. 36.000 Cr und für die Klasse C ca. 26.000 Cr. Aber man sollte diese nicht in der Hauptstadt anbieten, da es dort nur halb so viel Geld gibt.

Einige Spieler werden sicher schon festgestellt haben, daß man mit dem normalen Warp-Triebwerk ein System nicht anfliegen kann, da es außerhalb der Reichweite liegt. Dies System ist Enlie und befindet sich mindestens neun Lichtjahre vom nächsten System entfernt. Um nun nach Enlie zu kommen, muß man sich, wenn man einige Phasen schon bewältigt hat, mal in Banville umschauen. Ich habe es erst in der Phase 8 gemerkt und weiß daher nicht, ab wann sich in Banville ein Raumhafen befindet. Dort kann man sich nämlich für nur 230.000Cr. einen Prototyp eines neuentwickelten Warp-Antriebs einbauen lassen, den sogenannten "Faster Than Light Booster", auch FTL(!)-Booster genannt. Mit diesem kann man dann Enlie vom nächsten System, das 9 Lichtjahre entfernt ist, erreichen. Man sollte also in den vorhergehenden Phasen versuchen, so viel Gewinn wie möglich zu machen.

Ist man dann auf Enliah, dem einzigen Planeten von Enlie, muß man erschreckt feststellen, daß man mit dem Groundscanner nicht in der Stadt Tuie, sondern nur auf dem Raumhafen Plepa landen kann. Das wäre ja alles nicht so schlimm; will man Tuie jedoch auf dem Landweg erreichen, stellt man wiederum fest, daß ein Graben die beiden Städte voneinander trennt. Es gibt jedoch eine Stelle, wo man diesen Graben überqueren kann. Diese liegt links über der Stadt und ist kaum zu erkennen. Man muß einfach ausprobieren, ob es klappt, da man nicht in den Spalt fallen kann. Auch sollte man sich einiges an Eßbarem mitnehmen, da das Fahren dort sehr auf die Kondition geht. Mit den schlechten Nachrichten ist es jedoch noch nicht vorbei.

Auf Enliah wird geklaut wie verrückt. Man darf also nichts im Fahrzeug zurücklassen, da es sofort weg ist. Der einzige Parkplatz ist am Raumhafen und mit einem Energiezaun gesichert. Wird man unterwegs aufgehalten, wird nicht erst diskutiert, sondern gleich geschossen, deshalb lieber zwei Shields mitnehmen. Ich habe im Laufe des Spiels die ganzen Phasen durchlaufen und möchte hier nun die Gegenstände, die man für die einzelnen Phasen braucht, aufzählen:

Phase 1: Fruits/Vegs (1), Seeds/Sprouts (1), Stock embryos (1), Grains/Cereals (1).

Phase 2: Meats (1), Spice/Herbs (1),Wood/Fibers (1), Sunsuns (1), Cyrogens (2).

Phase 3: Comgear (1), Cyrogens (4), Synthesizer (1).

Phase 4: Chronographs (1), Nullgravs (1), Cyrogens (1), Grains/Cereals (1), Spice/Herbs (1), Cadcams (1), Silichips (1).

Phase 5: Meats (1), Droids (1), Clothing (1), Cyrogens (2), Fruits/Vegs (1), Pharmaceutical (1).

Phase 6: Silichips (1), Sunsuns (1), Hand Weapons (1), Gold (1), Cyrogens (3).

Phase 7: Fruits/Vegs (1), Biochips (1), Stimulance (1), Cyrogens (2), Gems/Crystals (1), Organica (1), Silichips (1).

Phase 8: Rare earth (1), Cronographs (1), Biochips (1), Synthesizer (1), Parmaceutical (1), Cyrogens (2), Radioactives (1).

Phase 9: Exotic metal (1),Antimatter (1), Art objects (1), Radioactives (1), Droids (1), Clothing (1), Furs/Silks (1).

Mal sehen, wie Ihr mit diesem Listing für die PIRATES klarkommt.

```
5 REM WRITTEN BY FRUSTIE
10 DIM A$(26)
15 PRINT"(CLR)"
20 FOR X=1 TO 26
25 IF X>16 THEN 40
30 PRINTX,:INPUT"NAME";A$(X)
35 IF X<17 THEN NEXT
40 PRINTX,:INPUT"TITEL";A$(X)
50 NEXT
60 OPEN 2,8,2,"NAME 4,S,W"
70 FOR X=1 TO 26
80 PRINT#2,A$(X)
90 NEXT X
100 CLOSE 2
110 OPEN 1,8,15,"R:NAMES 6=NAMES 0"
120 CLOSE 1
130 OPEN 1,8,15,"R:NAMES 0=NAMES 4"
140 CLOSE 1
145 OPEN 1,8,15,"R:NAMES 4=NAMES 6"
150 CLOSE 1
160 END
```



Das Nachtecho

29. MÄRZ 1997 — DM 12.50

WELTWEITE DUMMHEITS-EPIDEMIE VON AUSSERIRDISCHEN IN DER TELEFONGESELLSCHAFT VERURSACHT

Unheimliche Wesen sind ganz schön auf Draht

SAN FRANCISCO, 28. März – Die hiesige Telefongesellschaft bringt Telefone in jedes Haus und verwandelt die Bewohner in Idioten mit dem IQ einer Amöbe!

Ein mysteriöses Summen aus jeder Telefonleitung hat anscheinend die Kraft, selbst aus Nobelpreisträgern sabbernde Volltrottel zu machen.

Mitarbeiter der Telefongesellschaft verweigerten jede Auskunft. Aus gut informierten Quellen war je doch zu hören

Sind das die Außerirdischen?



Lieferbar für C64 und IBM PC. Amiga-/Atari ST-Version in Kürze.

DER NEUE, URKOMISCHE THRILLER VON LUCASFILM GAMES:

Albern, seltsam und komplett in Deutsch

*

Herausfordernde Rätsel und Puzzles

*

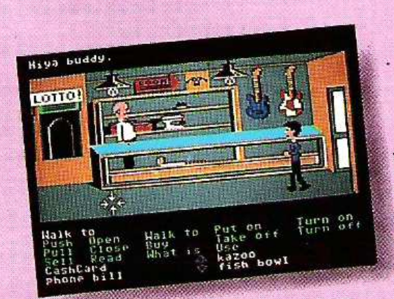
Reisen Sie mit Zak und seinen Freunden nach San Francisco, Ägypten, England, Zaire, Mexico, dem Himalaja, dem Bermuda-Dreieck und sogar zum Mars!

*

Tolle Grafik und Animation

*

Kein Ein- und Vertippen! Geben Sie alle Befehle einfach mit dem Joystick ein!



Lausiges Leihhaus zahlt pompöse Preise für simple Objekte



Mann von Außerirdischen entführt



Vertrieb:
RUSHWARE GmbH · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG